

**UNIVERSIDADE DE LISBOA
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO**



O Desenvolvimento da Sensibilidade Estética na Edição e Manipulação de Imagem Digital

Rita Cristina Pereira Rua Custódio Martins

**Relatório da Prática de Ensino Supervisionada orientado pelo Professor
Doutor João Filipe Matos e pela Professora Doutora Teresa Chambel**

Mestrado em Ensino de Informática

2021

Agradecimentos

Aos meus Professores orientadores Professora Teresa Chambel e Professor João Filipe Matos, pela disponibilidade, exigência e seus preciosos contributos.

À Professora Cooperante Elsa Mota, pela colaboração, dinamismo e liberdade.

Aos Professores do Instituto de Educação João Piedade, Nuno Dorotea e Joaquim Pintassilgo, pelos seus valiosos ensinamentos.

À Turma do 10ºMM pela forma excecional que me acolheram, pela disponibilidade e pelo empenho demonstrado durante todo este tempo.

Aos meus colegas de mestrado por este percurso cheio de partilhas enriquecedoras. Foram excecionais!

Às minhas amigas e colegas nos trabalhos de grupo, Ana Pires e Odette Paulo, com as quais tive o privilégio e a oportunidade de partilhar não só as boleias para o Instituto de Educação, como também trocar ideias frutíferas e de profundos conhecimentos.

Aos meus amigos, Jorge Rocha, pela tradução do resumo, ao Jorge Couto pela revisão de todo o relatório. Aos meus amigos de longa data, Odette, Diana, Pedro e Paulinho, pelo apoio e por estarem sempre presentes na minha vida.

À minha mãe Lourdes, pelo apoio incondicional, motivação e por me incentivar sempre a progredir na minha vida pessoal e profissional. Às minhas filhas Diana e Joana pelo amor, energia positiva e força que me emanam. Amo-vos!

“Viver é como andar de bicicleta:

É preciso estar em constante movimento para manter o equilíbrio.”

Albert Einstein

Resumo

O presente relatório é fruto da prática de ensino supervisionada que foi realizada numa turma de alunos do 10º ano do Curso Profissional Técnico de Multimédia, na Escola Secundária Eça de Queirós, em Olivais Sul (Lisboa).

O intuito foi desenvolver durante 8 aulas síncronas via Microsoft Teams e trabalho em modo assíncrono, no Módulo 3 – Tratamento de Imagem Avançado na disciplina de Produção Multimédia, um projeto individual, que se traduziu na realização de um cartaz de cinema, fazendo uso de técnicas avançadas e efeitos especiais. Este projeto respondeu diretamente aos objetivos e conteúdos presentes no módulo, permitindo ao mesmo tempo a promoção da criatividade, imaginação e sensibilidade estética nos alunos.

Na realização da prática de ensino supervisionada foi utilizada uma metodologia de aprendizagem baseada em projeto (PjBL), contribuindo assim, para os alunos desenvolverem diversas competências ao nível da autonomia, responsabilidade, gestão de tempo, comunicação e organização. Permitindo-lhes a construção do próprio conhecimento e o desenvolvimento das suas aprendizagens, de uma forma mais significativa.

No decorrer da observação desta turma pude constatar, que existem algumas dificuldades em relacionar a teoria da comunicação visual com a prática multimédia, resultando assim em produtos visualmente menos ricos em termos de comunicação e transmissão de emoções. Portanto, a minha dimensão investigativa passa pelo desenvolvimento da sensibilidade estética na edição e manipulação de imagem digital.

Para avaliar a prática de ensino supervisionada, foram tidos em consideração os produtos multimédia que os alunos realizaram, as grelhas de observação e avaliação e foi realizada uma escala de avaliação da dimensão investigativa.

Palavras Chave: Media Estáticos, Multimédia, Edição de Imagem, Sensibilidade Estética.

Abstract

This report refers to the supervised teaching practice that was carried out in a class of 10th year students of the Multimedia Technician Professional Course, in the Eça de Queirós High School, in Olivais Sul (Lisbon).

The aim was to develop an individual project during eight synchronous classes through Microsoft Teams and also work in asynchronous mode, in Module 3 - Advanced Image Treatment in the Multimedia Production subject, involving the creation of a movie poster, making use of advanced techniques and special effects. This project was aligned with the objectives and contents of the module, while allowing the development of creativity, imagination and aesthetic sensibility of the students.

The supervised teaching practice adopted a project-based learning methodology (PjBL), thus contributing to the development of students skills such as autonomy, responsibility, time management, communication and organization. Allowing them to build their own knowledge and develop their learnings in a meaningful way.

During the observation of the aforementioned class I could see that there are some difficulties in relating the theory of visual communication with the multimedia practice, thus resulting in visually less rich products in terms of communication and transmission of emotions. Therefore, my investigative dimension involves the development of aesthetic sensibility in editing and digital image manipulation.

To evaluate the supervised teaching practice, the multimedia products made by the students, the observation and evaluation grids and an evaluation scale for the investigative dimension were taken into account.

Keywords: Static Media, Multimedia, Image Editing, Aesthetic Sensitivity

Índice

Agradecimentos.....	i
Resumo	iii
Abstract.....	v
Índice de Figuras	ix
Índice de Tabelas	x
Índice de Anexos	xi
Abreviaturas e Acrónimos	xii
1. Introdução.....	1
2. Caracterização do Contexto.....	3
2.1. Contexto Social Olivais Sul	3
2.2. Contexto Escolar Escola Secundária Eça de Queirós	4
2.3. Contexto Turma 10ºMM	5
2.4. Contexto Sala de Aula Sala de Multimédia e EçaTV	7
3. Enquadramento Curricular e Didático	9
3.1. Curso Técnico de Multimédia.....	9
3.2. Disciplina Produção Multimédia	10
3.3. Módulo 3 Tratamento de Imagem Avançado	11
3.4. Análise Crítica à Disciplina	12
3.5. Identificação das Dificuldades no Ensino da Multimédia	13
3.6. Conceitos Associados	14
3.6.1. Sensibilidade Estética.....	15
3.6.2. Comunicação Visual	15
3.6.3. Sensibilidade Estética e Comunicação Visual	16
3.6.4. Multimédia	16
3.6.5. Imagens <i>Bitmap</i> versus Gráficos Vetoriais	17
3.6.6. Operações de Imagem	18
3.6.7. Compressão e Formatos de Imagem	18
3.6.8. Software Utilizado: <i>Adobe Photoshop</i>	19
4. Intervenção Pedagógica	21
4.1. Cenário de Aprendizagem	21
4.1.1. Cenário “O Filme da Minha Vida”	22
4.1.2. Objetivos de Aprendizagem	23
4.1.3. Atividades.....	24

4.1.4.	Estratégias e Metodologias.....	24
4.1.5.	Recursos	25
4.1.6.	Software e Plataformas.....	26
4.2.	Operacionalização Descritiva	28
4.2.1.	Descrição da Observação das Aulas.....	30
4.2.2.	Aula 1 Apresentação do Projeto “O Filme da Minha Vida”	31
4.2.3.	Aula 2 Esquemas de Cores em Cartazes de Cinema	32
4.2.4.	Aula 3 Tipos de Letra e Texto em Cartazes	33
4.2.5.	Aula 4 Apresentação das Atividades Realizadas.....	35
4.2.6.	Aula 5 Planeamento do Projeto	35
4.2.7.	Aula 6 Utilização de Mockups e Portfólio Digital	36
4.2.8.	Aula 7 Apresentação dos Trabalhos	38
4.2.9.	Aula 8 Apresentação dos Trabalhos e Conclusão do Projeto.....	38
4.2.10.	Trabalhos Realizados	39
4.3.	Avaliação	42
4.3.1.	Avaliação Diagnóstica.....	43
4.3.2.	Avaliação Formativa	44
4.3.3.	Avaliação Sumativa.....	45
4.4.	Análise SWOT	47
4.5.	Apresentação e Análise de Dados Intervenção Pedagógica.....	49
4.5.1.	Teste de Diagnóstico	49
4.5.2.	Questionário da Avaliação da Intervenção.....	51
5.	Dimensão Investigativa	55
5.1.	Questão Investigativa.....	55
5.2.	Objetivos	58
5.3.	Instrumentos de Recolha de Dados	59
5.4.	Apresentação e Análise de Dados Investigação.....	59
5.5.	Conclusão do Estudo	65
6.	Balanço Reflexivo	67
7.	Referências Bibliográficas	71
8.	Anexos	73

Índice de Figuras

Figura 1 Constituição do Agrupamento e sua Oferta Formativa	3
Figura 2 Planta da Escola Secundária Eça de Queirós	4
Figura 3 Horário do 10ºMM	5
Figura 4 Interface Microsoft Teams	6
Figura 5 Representação da Sala de Multimédia	7
Figura 6 Mapa de Conceitos de Multimédia.....	14
Figura 7 Software Adobe Photoshop	19
Figura 8 Exemplo de Projeto (Mockup Cartaz Vertical)	22
Figura 9 Exemplo de Projeto (Mockup Smartphone e DVD)	23
Figura 10 Plataforma Behance – https://www.behance.net/	27
Figura 11 Site construído para partilha de recursos com os alunos	27
Figura 12 Plataforma Microsoft Teams	28
Figura 13 Posicionamento de Títulos	34
Figura 14 Elementos textuais em cartazes de cinema	34
Figura 15 Cartaz realizado em aula	40
Figura 16 Cartaz inserido em mockup	40
Figura 17 Cartaz realizado em aula	40
Figura 18 Cartaz realizado em aula	40
Figura 19 Cartaz realizado em aula	41
Figura 20 Cartaz realizado em aula	41
Figura 21 Cartaz realizado em aula	41
Figura 22 Cartaz realizado em aula	41
Figura 23 Exemplo de cartaz realizado em aula inserido num mockup	42
Figura 24 Modelo de cor utilizado em dispositivos móveis	49
Figura 25 Formatos de papel internacional	50
Figura 26 Das seguintes tarefas, quais sabes fazer no Photoshop?	50
Figura 27 Cartaz: The Fall	62
Figura 28 Cartaz: I Feel, Pretty.....	62
Figura 29 Cartaz: Winchester	63
Figura 30 Cartaz: Thor.....	64
Figura 31 Cartaz: Interstellar	64

Índice de Tabelas

Tabela 1 Imagem Bitmap versus Gráfico Vetorial	17
Tabela 2 Visão geral das aulas.....	30
Tabela 3 Critérios de avaliação.....	43
Tabela 4 Dimensão – A professora.....	52
Tabela 5 Dimensão – Organização das aulas síncronas e assíncronas	52
Tabela 6 Dimensão – Metodologia de Trabalho.....	53
Tabela 7 Dimensão – Opinião geral acerca do projeto de intervenção	53
Tabela 8 Dimensão – Recursos Fornecidos	54
Tabela 9 Dimensão - Disciplina de Produção Multimédia	54
Tabela 10 Desenvolvimento da Sensibilidade Estética	61
Tabela 11 Cartaz: The Fall	62
Tabela 12 Cartaz: I Feel, Pretty	63
Tabela 13 Cartaz: Winchester.....	63
Tabela 14 Cartaz: Thor	64
Tabela 15 Cartaz: Interstellar.....	65

Índice de Anexos

Anexo 1 – Caraterização da Turma	74
Anexo 2 – UFCD 9954 – Fotografia e Imagem digital	80
Anexo 3 – UFCD 9960 – Edição Bitmap	81
Anexo 4 – UFCD 9974 – Tratamento de Imagem Avançado	82
Anexo 5 – UFCD 9964 – Edição de Som	83
Anexo 6 – Planificação da Disciplina de produção Multimédia – 10º, 11º e 12º anos .	84
Anexo 7 – Mapa de Conceitos.....	93
Anexo 8 – Cenário de Aprendizagem.....	94
Anexo 9 – Site 10.tecmultimedia.pt	102
Anexo 10 – Plano de Aula nº1 21 de Abril de 2020.....	106
Anexo 11 – Plano de Aula nº2 22 de Abril de 2020.....	108
Anexo 12 – Plano de Aula nº3 28 de Abril de 2020.....	110
Anexo 13 – Plano de Aula nº4 29 de Abril de 2020.....	112
Anexo 14 – Plano de Aula nº5 05 de Maio de 2020.....	114
Anexo 15 – Plano de Aula nº6 06 de Maio de 2020.....	116
Anexo 16 – Plano de Aula nº7 14 de Maio de 2020.....	118
Anexo 17 – Plano de Aula nº8 15 de Maio de 2020.....	120
Anexo 18 - Projeto – Linhas Orientadoras	122
Anexo 19 – Rúbrica – Projeto “O Filme da Minha Vida”.....	124
Anexo 20 – Questionário “Visionamento de Vídeo	127
Anexo 21 – Apresentação “Design de Cartazes de Cinema”	128
Anexo 22 – Apresentação “Tipos de Letra e Texto em Cartazes”	132
Anexo 23 – Briefing Criativo e Definição da Ideia.....	135
Anexo 24 – Teste de Diagnóstico.....	137
Anexo 25 - Auto e heteroavaliação	139
Anexo 26 - Questionário de Avaliação da Intervenção.....	140
Anexo 27 - Grelha de Avaliação do Projeto.....	147

Abreviaturas e Acrónimos

ANQEP – Agência Nacional para a Qualificação e o Ensino Profissional

ESEQ – Escola Secundária Eça de Queirós

PEE – Projeto Educativo de Escola

TIC – Tecnologias de Informação e Comunicação

TM – Técnico de Multimédia

UFCD – Unidades de Formação de Curta Duração

1. Introdução

Temos perante nós, um mundo em constante mutação, cada vez mais rigoroso para com o cidadão comum. Rigoroso no que diz respeito ao domínio de diversas competências, não apenas digitais, mas também mais criativas, ativas, colaborativas, entre muitas outras.

Num panorama cada vez mais digital e visual, surge a grande importância de desenvolver competências na utilização das ferramentas digitais, para criar e utilizar produtos multimédia cada vez mais atrativos e criativos. Diariamente, somos assoberbados de estímulos vindos de variados sítios e de vários tipos (imagens, gráficos, vídeos, áudios, animações) com o objetivo de captarem a nossa atenção. Daí a importância de existirem produtos multimédia, que transmitam mensagens repletas de sensações e fáceis de captar pelo espectador.

No curso profissional de Técnico/a de Multimédia, onde são desenvolvidos uma panóplia de produtos multimédia, deve ser dado grande destaque à vertente de comunicação visual, tendo em conta outros fatores como, a acessibilidade, usabilidade e interação com o utilizador. Os alunos são apetrechados de competências digitais, gráficas e de multimédia que os preparam para o mercado de trabalho.

A minha intervenção decorreu na Escola Secundária Eça de Queirós, na turma 10ºMM do curso Técnico/a de Multimédia, na disciplina de Produção Multimédia, que é composta por quatro módulos com uma ligação muito forte entre si: Fotografia e Imagem Digital, Edição Bitmap, Tratamento de Imagem Avançado e Edição de Som. A minha intervenção foi realizada no terceiro módulo: Tratamento de Imagem Avançado.

Inicialmente o plano de ação tinha sido projetado para 10 aulas presenciais de 50 minutos, mas devido à situação que o nosso país atravessa relativamente à pandemia da Covid-19, houve uma necessidade de reajustar todas as aulas para um regime de ensino a distância. Este regime de ensino a distância, foi constituído por aulas síncronas e aulas assíncronas. As aulas síncronas, totalizaram 1 hora e 30 minutos semanais, enquanto que as assíncronas ocuparam 3 horas semanais de trabalho autónomo.

Como objetivo central da minha intervenção, defini a realização de um projeto individual, que intitulei de “O Filme da Minha Vida”, utilizando a metodologia *Project Based Learning* (PjBL). Os alunos começaram por realizar algumas atividades de edição avançada de imagem, utilizando o *software Adobe Photoshop*. Seguidamente, utilizando os conhecimentos adquiridos, realizaram o cartaz de cinema, que colocaram em *mockup*

e publicaram em portfólio online *Behance*. Este projeto foi também, de encontro à minha componente investigativa relativamente ao desenvolvimento da sensibilidade estética na edição e manipulação de imagem digital. Apesar da sensibilidade estética de cada indivíduo depender de uma série de fatores pessoais, esta é possível desenvolver ao longo da vida. Com a minha investigação pretendi criar situações e proporcionar oportunidades aos alunos no desenvolvimento da sensibilidade estética, compreendendo também as experiências enriquecedoras às quais estes, estão expostos no seu dia-a-dia.

Durante a intervenção foram utilizados variados métodos de avaliação, foi criada uma rubrica com os critérios de avaliação, dando bastante ênfase ao *feedback*, criação de portfólio e auto e heteroavaliação. Para avaliação da intervenção e da investigação foram tidos em conta os projetos dos alunos e a resposta destes, a um questionário que aborda as diversas dimensões relativas à intervenção e à investigação. Na análise dos dados pude compreender que houve uma evolução por parte dos alunos face às competências técnicas e criativas, apoiada pelas metodologias utilizadas nas aulas.

Nos capítulos seguintes descrevo detalhadamente o decorrer de toda a prática de ensino supervisionada. Sendo assim, este relatório é alicerçado por quatro capítulos principais: Caracterização do Contexto; Enquadramento Curricular e Didático; Intervenção Pedagógica e Dimensão Investigativa.

Em primeiro lugar, começo por apresentar o contexto em que a escola se insere, desde a conjuntura social, passando pela caracterização da escola, da turma e da sala de aula.

Seguidamente, apresento o enquadramento curricular e didático da turma, abordando as características do curso, disciplina, módulos e aspetos críticos e condicionantes ao ensino da multimédia e as suas dificuldades.

Posteriormente, exponho a intervenção pedagógica, desde a apresentação do cenário, passando pela sua operacionalização descritiva, até à avaliação das aprendizagens.

Em último lugar, e não menos importante, apresento a dimensão investigativa que me propus investigar e onde são descritos quais os instrumentos de recolha de dados e respetiva análise.

2. Caraterização do Contexto

Neste capítulo são apresentados os contextos onde a turma se insere, nomeadamente toda a descrição do contexto social da freguesia dos Olivais Sul, o Agrupamento de Escolas Eça de Queirós e sua oferta formativa, a Escola Eça de Queirós, e por fim, uma caraterização da turma e da sala que costumam utilizar para assistir às aulas da disciplina de Produção Multimédia.

2.1. Contexto Social | Olivais Sul

A freguesia dos Olivais, antes nomeada de Santa Maria dos Olivais (até 2012), sofreu uma grande transformação e desenvolvimento nos últimos anos, com o surgimento de novas edificações, a construção e realização da Expo 98, a inauguração do metropolitano, o aparecimento do centro comercial dos Olivais, entre outras. Mais tarde, em 2012, com a reorganização administrativa de Lisboa, a freguesia dividiu-se em duas: Olivais e Parque das Nações.¹ A Escola Eça de Queirós está inserida na freguesia de Olivais (Sul), município de Lisboa. Esta é, das freguesias com mais densidade populacional de Lisboa, com 51 036 habitantes (Censos 2011). Com uma população bastante heterogénea, onde impera a diversidade cultural, social e económica.

A ESEQ pertence ao agrupamento com o mesmo nome, o qual é constituído por três escolas: a Escola Secundária Eça de Queirós, a Escola Básica Integrada Vasco da Gama e a Escola Básica Integrada do Parque das Nações. As três, com diferentes ofertas formativas, como se pode analisar seguidamente na figura. O agrupamento de escolas tem no total 1719 alunos, 168 professores e 58 funcionários. Da totalidade dos alunos, 84 pertencem aos cursos profissionais da ESEQ.

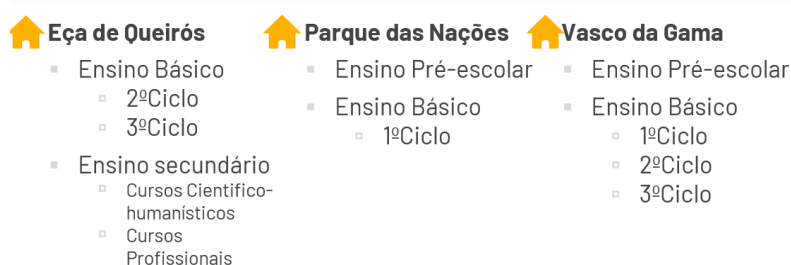


Figura 1/ Constituição do Agrupamento e sua Oferta Formativa

¹ Consultado em: <https://www.jf-olivais.pt/historia-da-freguesia/>

2.2. Contexto Escolar | Escola Secundária Eça de Queirós

A Escola Secundária Eça de Queirós é uma escola renovada há relativamente poucos anos (2008/2009) pelo Programa de Modernização das Escolas do Ensino Secundário do Parque Escolar. Apresenta uma área com 6 edifícios, três deles unidos pela nova construção de três pisos, criando um edifício único e trazendo consigo, uma sala polivalente/auditório, novos laboratórios e salas de TIC e oferecendo maior acessibilidade entre os vários espaços existentes.²

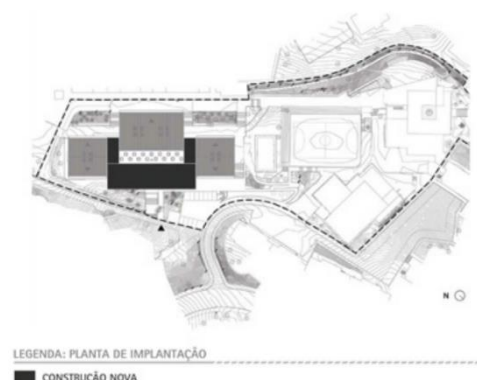


Figura 2/ Planta da Escola Secundária Eça de Queirós

A ESEQ é composta pelo 3º ciclo e ensino secundário, oferecendo na opção anterior, cursos científico-humanísticos (Ciências e Tecnologias, Ciências Sociais e Humanas e Ciências Socioeconómicas) e diversos cursos profissionais (Organização de Eventos, Apoio à Gestão, Artes do Espetáculo, Multimédia). Esta escola, aposta desde sempre, na Educação e Formação de Adultos, dando oportunidade a quem não pôde por algum motivo, completar a sua escolaridade. É uma escola com um nível de sucesso bastante proveitoso e a vontade da comunidade escolar é continuar “rumo à excelência”. O Projeto Educativo de Escola (PEE) da ESEQ está bastante focado em construir uma escola de excelência, conservando a sua identidade, investindo na qualidade e inovação, acompanhando o futuro, dando resposta às necessidades da comunidade educativa, oferecendo oportunidades iguais para todos. As metodologias baseiam-se em diferenciação pedagógica, flexibilidade curricular, trabalho de projeto e outras metodologias ativas, apostando bastante na avaliação formativa dos alunos.

" (...) O mote é a "Inovação", com particular enfoque em novos cenários de aprendizagem, novas pedagogias, novas metodologias e a utilização apropriada das tecnologias. "

in www.queiros.pt

² Consultado em <https://www.parque-escolar.pt/pt/escola/024>

2.3. Contexto Turma | 10ºMM

A intervenção foi realizada com os alunos da turma do 10ºMM, cujo a Professora Anabela Almeida é diretora de turma e professora de Matemática. Esta, é uma turma do 1º ano do curso Profissional de Técnico/a Multimédia, constituída por catorze alunos, quatro raparigas e dez rapazes com uma média de idades de 16,43 anos, sendo que um destes alunos tem mais de 18 anos. Tendo em conta o documento “Caraterização da Turma” - **Anexo 1** - fornecido pela diretora de turma, não existem alunos com módulos em atraso nem com retenção no ano escolar atual. Também se pode verificar que oito alunos não têm computador nem Internet em casa. Na sequência das aulas observadas, compreende-se que o comportamento da turma é bom e o aproveitamento da turma é satisfatório. Nas aulas observadas, compreendi o seu ritmo de trabalho, quais as dinâmicas realizadas entre os alunos e a professora e algumas características relativamente à turma. São elas: boa relação entre professora e alunos; existe um grande ambiente de entreajuda entre todos; são bem-comportados e o ambiente de sala de aula é tranquilo e agradável. Também fui analisando quais os seus conhecimentos prévios, o ritmo de trabalho do que foi desenvolvido durante as aulas e a capacidade de trabalhar com ferramentas digitais e softwares de *design* gráfico e multimédia.

No horário da turma, como se poderá visualizar seguidamente, estão dedicados cinco tempos semanais de cinquenta minutos para as aulas de Produção Multimédia, lecionadas às quartas-feiras (três tempos) das 14h30 até às 17h30 e das quintas-feiras (dois tempos) das 14h30 às 16h30, lecionadas por Elsa Mota, professora do grupo 550 - Informática e coordenadora do curso Técnico/a de Multimédia.

HORAS	2ª FEIRA	Sala	3ª FEIRA	Sala	4ª FEIRA	Sala	5ª FEIRA	Sala	6ª FEIRA	Sala
08:20	E.INIC	2	T.I.C.	18TIC	H.C.A.	12TIC	FISIC	2	PORT.	3
09:10	I.CONT	27	T.I.C.	18TIC	A.I.	12TIC	FISIC	2	PORT.	3
09:20	E.INIC	2	T.I.C.	18TIC	A.I.	12TIC	FISIC	2	PORT.	3
10:10	I.CONT	27	T.I.C.	18TIC	A.I.	12TIC	FISIC	2	PORT.	3
10:30	A.I.	14TIC	PORT.	22	D. An.	LB MM	e-dirt	2	H.C.A.	14TIC
11:20	A.I.	14TIC	PORT.	22	D. An.	LB MM	D Web	18TIC	H.C.A.	14TIC
11:30	A.I.	14TIC	PORT.	22	D. An.	LB MM	D Web	18TIC	H.C.A.	14TIC
12:20	E.FIS	EF2	E.INIC	35	D. An.	LB MM	D Web	18TIC	E.INIC	2
12:30	E.FIS	EF2	I.CONT	38	D. An.	LB MM	D Web	18TIC	I.CONT	3
13:20	E.FIS	EF2	I.CONT	38	D. An.	LB MM	D Web	18TIC	I.CONT	3
13:30										
14:20										
14:30	D. An.	LB MM	MATEM	25	Prod M	LB MM	Prod M	LB MM	T.I.C.	18TIC
15:20	D. An.	LB MM	D Web	18TIC	Prod M	LB MM	Prod M	LB MM	T.I.C.	18TIC
15:40	D. An.	LB MM	D Web	18TIC	Prod M	LB MM	Prod M	LB MM	T.I.C.	18TIC
16:30	D. An.	LB MM	D Web	18TIC	Prod M	LB MM	MATEM	27	D Web	18TIC
16:40	D. An.	LB MM	D Web	18TIC	Prod M	LB MM	MATEM	27	D Web	18TIC
17:30	D. An.	LB MM	D Web	18TIC	Prod M	LB MM	MATEM	27	D Web	18TIC
17:40			D Web				E.FIS	EF1	D Web	18TIC
18:30										

Figura 3/ Horário do 10ºMM

Devido à pandemia da Covid-19, a escola procedeu à alteração do horário desta turma para regime de ensino a distância, sendo composto por aulas síncronas e assíncronas utilizando a plataforma Microsoft Teams. Na plataforma Microsoft Teams eram utilizadas as várias funcionalidades disponibilizadas: videochamada para as aulas síncronas, *chat* (Conversa) para apoio aos alunos, partilha de ficheiros necessários às atividades, atribuição de atividades a realizar, calendário.

As aulas à distância da disciplina de Produção Multimédia decorreram nos seguintes horários:

- **Aulas Síncronas:** Com carga horária de 1 hora e 30 minutos semanal
 - Terças-Feiras das 14h30 às 15h00
 - Quartas-Feiras das 15h00 às 16h00

Em caso de dúvidas por parte dos alunos ou necessidade pontual de acrescentar mais aulas semanais, havia a possibilidade de marcar aulas noutros horários caso houvesse disponibilidade no calendário da turma.

- **Aulas Assíncronas:** Estas aulas ocuparam 3 horas semanais de trabalho autónomo, as quais eram geridas e organizadas por cada aluno, de forma a responderem atempadamente aos pedidos de envios dos trabalhos nos prazos definidos.

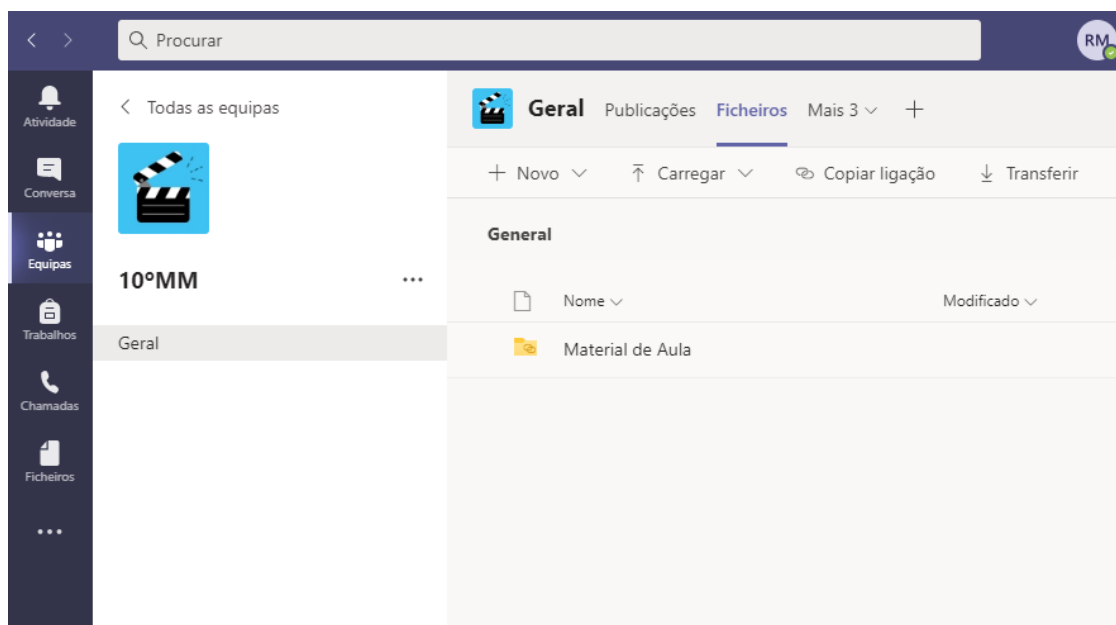


Figura 4 / Interface Microsoft Teams

2.4. Contexto Sala de Aula | Sala de Multimédia e EçaTV

A sala de Multimédia é uma sala que disponibiliza um computador *desktop* com o *software* necessário para trabalhar e um computador Magalhães para acesso à *internet* para cada um dos alunos.

Como apoio, existe também, a sala EçaTV para os alunos poderem realizar os seus trabalhos de vertente prática. Funciona como estúdio e apresenta-se muito dinâmica na sua utilização, com diversos tipos de equipamento multimédia e audiovisual disponível, desde *headphones*, microfones, câmaras de filmar, câmaras fotográficas, tela *green screen*, *TV*, colunas, portáteis, tripés, entre muitos outros recursos multimédia.

Como mostra a figura seguinte, a sala de Multimédia tem a sua estrutura em U, o que facilita bastante o apoio aos alunos por parte da professora. Devido ao tamanho reduzido da sala, a professora ocupa o computador ao lado do quadro branco.

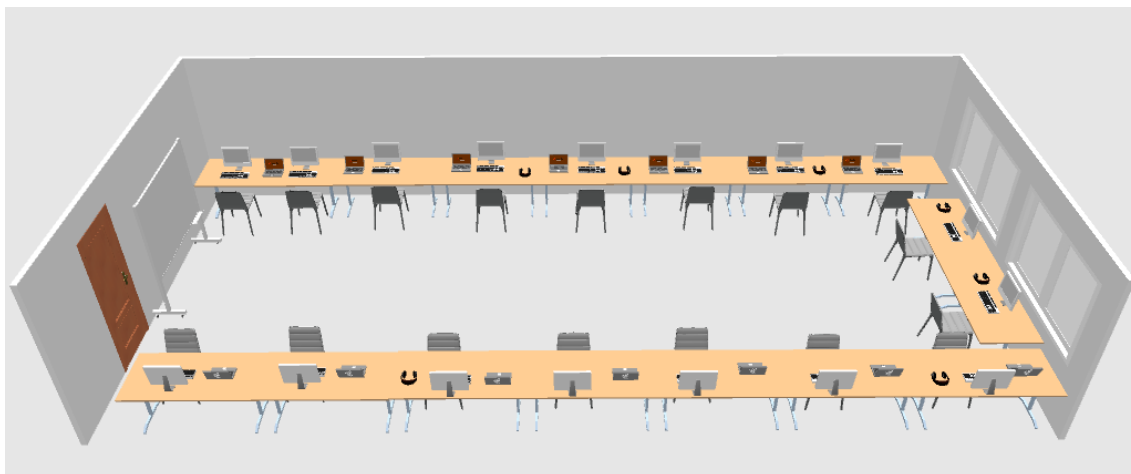


Figura 5| Representação da Sala de Multimédia

3. Enquadramento Curricular e Didático

Neste capítulo são descritas as informações relevantes no que diz respeito ao funcionamento do Curso de Técnico/a de Multimédia na ESEQ, a descrição da disciplina de Produção Multimédia e sua planificação, o módulo onde realizei a minha intervenção e algumas das dificuldades sentidas no ensino da multimédia.

3.1. Curso | Técnico de Multimédia

O Curso Profissional de Técnico/a de Multimédia, assim como outros da mesma modalidade, é constituído por uma panóplia de disciplinas referentes à respetiva área de atuação, apresentando uma vertente mais prática com forte ligação ao mercado de trabalho. Promove nos alunos, o desenvolvimento de competências técnicas necessárias para uma futura profissão na área, existindo também, a possibilidade de ingressar no ensino superior já com uma bagagem bastante completa.

As competências a adquirir neste curso, surgem no sentido de desenvolver produtos multimédia digitais, compostos por imagens, sons, animações *2D* e *3D*, páginas *Web*, vídeos e/ou outros conteúdos, desenvolvendo assim, a criatividade, o sentido crítico, sensibilidade estética, liderança, espírito de equipa, entreajuda, autonomia. É de referir, a importância da comunicação, acessibilidade e interação com o utilizador, que estão muito presentes neste curso e são pontos cruciais para os alunos desenvolverem produtos de qualidade. Este curso, à semelhança de outros cursos profissionais, tem uma componente de formação prática em contexto de trabalho, onde os alunos têm a oportunidade de implementarem e desenvolverem os seus conhecimentos e competências, num contexto empresarial na área dos Audiovisuais e Produção dos Media. Para aprovação e conclusão do curso, cada aluno desenvolverá um trabalho final (Prova de Aptidão Profissional), ou seja, um produto gráfico e/ou multimédia completo e significativo que refletirá a panóplia de aprendizagens adquiridas ao longo do curso.

Na ESEQ o curso de Técnico de Multimédia é coordenado pela professora Elsa Mota, que dinamiza bastante o curso, integrando os alunos em diversos projetos e iniciativas inovadoras, como por exemplo: *Games for Good*, *Apps for Good*, *UP2U*, entre outras. Algumas das aulas são realizadas em contextos diferentes, como por exemplo, na Cinemateca, onde os alunos realizam variados workshops e onde podem ver presentes objetos da história do cinema. Os alunos têm também várias oportunidades de trabalhar

em parceria com entidades e *stakeholders* externas, realizando vários projetos multimédia de acordo com o que lhes é solicitado. As várias disciplinas do curso, são lecionadas por professores e/ou profissionais experientes em determinada área técnica. Todos estes fatores, contribuem para uma crescente motivação e para o bom desenvolvimento de aprendizagens significativas nos alunos, fazendo a ponte entre os conteúdos lecionados e a sua utilização real no mercado de trabalho. É bastante importante apostar numa aprendizagem que seja, o mais aproximada possível à realidade, com oportunidades diferenciadas para todos e estimular a participação de diferentes parceiros e intervenientes.

A escola também, deve dar oportunidade aos jovens de se expressarem, de pensarem “fora da caixa”, existindo assim, respeito pela individualidade, pelas diferenças e tempos de cada um (Pintassilgo & Andrade, 2019, p.195, parafraseando Neto, 2017).

No seguimento do Decreto-Lei nº 55/2018 de 6 de julho e suas matrizes curriculares, o Curso de Técnico/a de Multimédia da ESEQ foi, em 2018, reestruturado e, portanto, as várias disciplinas tecnológicas estão agora, organizadas em UFCDs, tendo sido no ano letivo de 2018/2019, a sua entrada em vigor. No presente ano letivo, estas UFCDs foram atualizadas, dando lugar a novas modificações nas disciplinas do curso pela direção do mesmo.

3.2. Disciplina | Produção Multimédia

A disciplina de Produção Multimédia do 10º ano, é constituída por quatro UFCDs presentes no site da ANQEP, com os seus conteúdos e objetivos definidos e disponíveis no Catálogo Nacional de Qualificações:

- 9954 – Fotografia e Imagem Digital – **Anexo 2**
- 9960 – Edição Bitmap - **Anexo 3**
- 9974 – Tratamento de imagem avançado - **Anexo 4**
- 9964 – Edição de Som - **Anexo 5**

Na ESEQ, a professora Elsa Mota, opta por lecionar alguns dos módulos de forma síncrona e não pela ordem definida e observada na planificação – **Anexo 6**. Este fato, deve-se à extrema relação que os módulos têm entre si. Em cada projeto que os alunos realizam, nesta disciplina, desenvolvem aprendizagens em vários módulos. Por exemplo, num projeto de fotografia, os alunos têm que planear e desenvolver a narrativa através de

um guião, tendo em linha de conta todos os fatores inerentes (recursos e necessidades), fazem a captação de imagens com o material adequado e disponibilizado pela escola. Após seleção das imagens, realizam algum tratamento de imagem e gravam um áudio acerca das fotografias. Assim, passando por estas etapas referentes aos diferentes módulos, desenvolvem um projeto mais completo e de grande qualidade, incrementando conhecimentos e capacidades técnicas.

3.3. Módulo 3 | Tratamento de Imagem Avançado

A minha intervenção decorreu no Módulo 3 – Tratamento de Imagem Avançado. Este Módulo tem uma duração de 25 horas e acaba por ser uma continuidade do Módulo 2 – Edição Bitmap, desenvolvendo e aperfeiçoando conhecimentos mais avançados de edição de imagem. É um módulo de vertente essencialmente prática e experimental. Os conteúdos do Módulo 3, passam por abordar vários pontos fundamentais da edição de imagem de forma aprofundada, desenvolvendo os seguintes objetivos (definidos na página de detalhe da UFCD e na respetiva planificação da disciplina):

- Utilizar os recursos e técnicas avançadas para processamento e edição de imagens;
- Efetuar manipulações e tratamentos em imagens/fotografias complexas;
- Criar fotomontagens recorrendo a várias camadas;
- Automatizar funções;
- Desenvolver e preparar imagens para diferentes tipos de suportes e/ou aplicações.

Os conteúdos a abordar nesta UFCD, para dar resposta aos objetivos do módulo, são os seguintes:

- Automatização de tarefas;
- Retoques avançados para imagens complexas;
- Técnicas e noções avançadas sobre as camadas;
- Transformação de imagens e efeitos especiais;
- Pintura avançada (utilizar e criar novos pincéis);
- Formas vetoriais;
- Gestão de perfis e configurações de cores;

- Ajustes avançados de cores e tons;
- Artes finais e gestão de ficheiros para impressão;
- Criação e estruturação de *layouts*;
- Trabalho em ambiente 3D;
- Utilização da *timeline* na criação/edição de pequenas animações.

3.4. Análise Crítica à Disciplina

A análise do programa é fundamental para um professor poder definir as metodologias, atividades, recursos e ferramentas mais adequadas a utilizar ao longo do ano letivo com os alunos.

No Curso de Técnico de Multimédia, as várias disciplinas de âmbito tecnológico são compostas por uma listagem de UFCDs, que são distribuídas pelas várias disciplinas que compõem o curso. Essa distribuição é feita pela coordenação do curso.

A disciplina de Produção Multimédia do 10ºano, como já foi referido anteriormente, é composta por quatro UFCDs/Módulos. O primeiro módulo trata dos conceitos relacionados com a fotografia e a imagem digital, o segundo módulo de edição de imagens *bitmap*, o terceiro de conceitos avançados no tratamento digital de imagem e o quarto de tratamento e edição de som.

A disciplina no geral está bem estruturada e organizada, os módulos são atuais, de vertente bastante prática, dando a liberdade ao professor de utilizar os equipamentos e *softwares* que pretender, de acordo com o que é disponibilizado na escola.

Alguns dos módulos, podem ser trabalhados em conjunto, pois complementam-se e acabam por ser imprescindíveis para o melhor entendimento dos seus conteúdos e correlação com a realidade profissional atual e assim, colocar em prática muitos dos diferentes conceitos de multimédia abordados.

Na minha opinião, o quarto Módulo de Edição de Som, faz mais sentido ser lecionado no 11ºano, onde também é lecionado o módulo de Edição de Vídeo. Pois para a edição de vídeo é essencial que os conhecimentos dos alunos, relacionados com edição de som, estejam presentes na sua memória. No entanto, estando este módulo no 10º ano, dá oportunidade aos alunos de desenvolverem outros tipos de produtos multimédia.

No Módulo 3 – Tratamento de Imagem Avançado, existem alguns conteúdos que são comuns noutras disciplinas técnicas, como é o caso do 3D e da Animação. Este

fato resulta numa repetição de conteúdos, mas ao mesmo tempo, incrementa o conhecimento de outros *softwares* que realizam as mesmas operações. Desta forma torna-se benéfico para os alunos, pois ficam a conhecer uma panóplia de *softwares* e ferramentas para realizar os mesmos tipos de projetos.

Eventualmente, poderão surgir alguns imprevistos relativamente à lecionação do programa. Muitas vezes, nós professores, confrontamo-nos com algumas dificuldades e limitações, face à falta de recursos informáticos disponibilizados pelas escolas, tais como computadores obsoletos e em número reduzido, limite no *software* a utilizar, salas de informática com *internet* de qualidade reduzida, entre outras situações que podem dificultar a lecionação de alguns dos módulos. Cabe, então, ao professor ultrapassar essas dificuldades da melhor forma possível, refletindo e pesquisando alternativas de forma a não prejudicar os alunos na sua aprendizagem.

3.5. Identificação das Dificuldades no Ensino da Multimédia

Através da minha experiência na área da educação e formação, tenho identificado algumas dificuldades de aprendizagem que os alunos mostram nas aulas das disciplinas da área da Multimédia, das quais sublinho, uma de particular importância no curso de Técnico/a de Multimédia, que consiste na falta de criatividade e sensibilidade estética, ou seja, os alunos trabalham bem com os *softwares* e respetivas ferramentas, mas não aplicam os seus conhecimentos de comunicação visual da forma mais correta, não comunicando corretamente a mensagem que querem passar. Na realização de projetos, os alunos têm dificuldades em fazer pesquisa para desenvolver os conhecimentos e explorar algumas das ferramentas dos *softwares* autonomamente, sem necessitarem da orientação do professor, o que implica no processo do brotar de ideias e de saber como as colocar em prática, nesse mesmo projeto.

Na sequência da observação de aulas do professor cooperante, realizada até ao momento, pude diagnosticar algumas dessas mesmas lacunas e dificuldades, presentes nos alunos. Uma delas, essencial aos alunos do curso de TM, que é a falta de desenvolvimento da sensibilidade estética na realização dos produtos multimédia, resultando num produto com um *design* menos rico e que não comunica visualmente da forma mais eficaz.

“Comunicações visuais com um bom design apresentam as informações de forma lógica e coerente, ressaltando os elementos importantes. Os princípios básicos da boa composição são extremamente importantes no processo”.

(Dabner et al., 2019, p. 40)

3.6. Conceitos Associados

Aqui abordo os conceitos relativos à minha temática e intervenção. Começo pelos conceitos inerentes à temática deste relatório: sensibilidade estética, comunicação visual e como se relacionam os dois. Posteriormente e de acordo com o nome do curso em que ocorreu a intervenção, abordo o conceito de multimédia. E por fim, termino com os conceitos científicos alinhados com os conteúdos e objetivos do módulo 3 e descrevo algumas das características do *software Adobe Photoshop*, utilizado durante a intervenção.

Os conteúdos e objetivos do modulo 3, centram-se principalmente nos conceitos relacionados com as operações de imagem, da utilização de formas vetoriais e comparação com imagens bitmap e na compressão e formatos de imagem.

O módulo 3 – Tratamento de Imagem Avançado vai beber de uma diversidade de conceitos científicos aplicados já no módulo 2 – Edição *Bitmap*, como é o caso de:

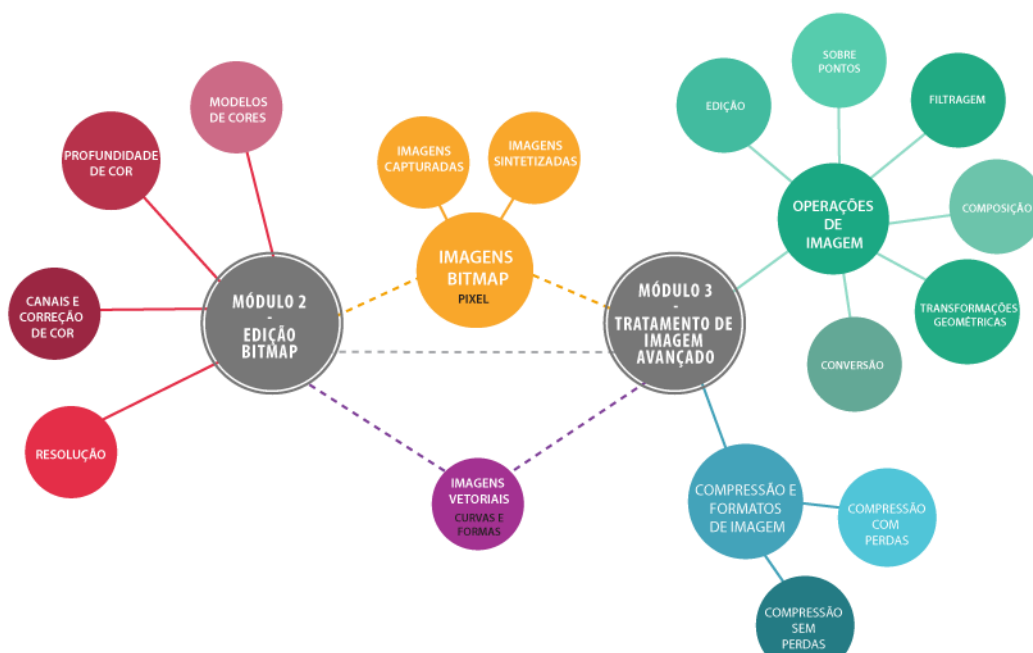


Figura 6/ Mapa de Conceitos de Multimédia

imagens *bitmap* (sintetizadas e capturadas), modelos de cor, profundidade de cor, canais de correção de cor e resolução de imagem.

No Mapa de Conceitos - **Anexo 7** - da imagem anterior, estão ilustrados os conceitos ligados diretamente aos conteúdos programáticos do módulo 3. Contudo, faço também uma breve abordagem aos conceitos inerentes, anteriormente referidos.

3.6.1. Sensibilidade Estética

A palavra Estética, definida por Baumgarten, tem origem na palavra grega *aisthêsis* que surge das sensações que um determinado objeto transmite. Mais tarde Kant, define a estética relacionando-a com o sujeito e não com o objeto. Hegel liga este conceito à arte, à filosofia da arte. Muitos outros autores definem a estética de diferentes formas, sendo associada a três termos principais: belo, sensível e arte. Apesar de ser definida de variadas formas, “*um conceito aberto como o de estética também é um conceito suscetível de evolução*”. (Talon-Hugon, 2015).

A estética da atualidade não se encontra apenas nas pinturas de telas, encontra-se em tudo o que nos rodeia. Nos últimos anos, “*assiste-se a um fenómeno geral de estetização do mundo*”, isto quer dizer, que o mundo se tornou belo: as pessoas, no cuidado com a sua aparência, as cidades, que apresentam construções e paisagens cada vez mais cuidadas, “*por toda a parte se manifesta a preocupação da aparência*”. “*A estetização do mundo é também uma estetização dos olhares e das atitudes*” e não considera apenas os objetos, mas também as atitudes dos sujeitos. Na atualidade, “as novas tecnologias, sejam ou não integradas num processo artístico, contribuem noutro sentido para esse processo de estetização” (Talon-Hugon, 2015, p.121-123).

3.6.2. Comunicação Visual

A comunicação visual é a capacidade de comunicar uma mensagem clara e definida com determinado objetivo, fazendo uso de imagens que invoquem emoções num determinado público-alvo, criem receptividade no espetador e consequentemente provoquem uma ação imediata. O papel dos profissionais do *design* e multimédia é criar imagens persuasivas que provoquem fortes emoções e rápidas ações. (Dabner et al., 2019, p.20) No entanto, para estes criarem produtos funcionais, devem conhecer e utilizar os princípios e fundamentos da composição de comunicação visual conforme a mensagem a transmitir.

3.6.3. Sensibilidade Estética e Comunicação Visual

Quando falamos de sensibilidade estética no campo do *design* gráfico e multimédia, temos também de falar de comunicação visual. Segundo Munari (1968, p.87) podemos associar a comunicação visual a tudo o que vemos ao nosso redor. “Praticamente tudo o que os nossos olhos veem é comunicação visual; uma nuvem, uma flor, um desenho técnico, um sapato, um panfleto, uma libélula, um telegrama, uma bandeira”.

Bruno Munari (1968, p.87) afirma também, que a comunicação visual se divide em dois tipos principais, a casual e a intencional. Na comunicação casual, dá o exemplo de uma nuvem que passa no céu, que nos informa que o tempo poderá estar a mudar. Já a comunicação intencional, tem uma mensagem específica e concreta com objetivo claro que o emissor deseja passar.

A comunicação intencional, em concordância com Munari (1968, p. 90), ainda pode ser examinada em dois aspetos: “*informação estética*” e “*informação prática*”. Para a informação prática, onde obviamente a informação estética não está presente, o autor dá como exemplo um sinal de trânsito. Já na informação estética “*entende-se uma mensagem que nos informe*”, como por exemplo, “*as linhas harmónicas que compõem, numa forma, as relações volumétricas de uma construção tridimensional*”.

Munari (1968, p. 90) acrescenta ainda que, “*a estética não é igual para todos, existem tantas estéticas quantos são os povos e, talvez quantos os indivíduos que existem no mundo*”.

Em suma, a sensibilidade estética é singular, depende de cada indivíduo e das suas experiências, da sua forma de experienciar o mundo e olhar tudo o que o rodeia. A sensibilidade estética não é uma característica constante e imutável, enquanto indivíduos, “*todos somos dotados de dispositivos sensoriais*” que estimulam o seu desenvolvimento. (Lopes et al., 2015, p.50)

3.6.4. Multimédia

Antes de definir os conceitos científicos relacionados com o módulo em que será realizada a minha intervenção e a minha investigação, faz sentido definir o conceito principal do curso em que vou intervir: “Multimédia”.

O conceito de Multimédia diz respeito à utilização e combinação de vários meios digitais para comunicar uma mensagem (Ribeiro, 2012, p.2). Essa combinação pode envolver vários tipos de elementos *media* estáticos (imagens *bitmap*, gráficos vetoriais, texto) e dinâmicos (vídeo, animação, áudio), poderá ou não incluir alguma interatividade

para com o utilizador (Li et al, 2014, p. 3). Os *media* estáticos apenas variam na dimensão espacial, enquanto que os *media* dinâmicos variam relativamente à dimensão temporal, ou seja, a sua apresentação modifica-se à medida que o tempo passa (Ribeiro, 2012, p.9).

3.6.5. Imagens *Bitmap* versus Gráficos Vetoriais

A intervenção, como já foi referido anteriormente foca no módulo de Tratamento de Imagem Avançado, vindo como forma de continuidade do módulo de Edição *Bitmap*. Portanto torna-se importante esclarecer o conceito de bitmap relacionando-o com o conceito de gráfico vetorial.

As imagens *bitmap* e os gráficos vetoriais fazem parte dos *media* estáticos, constituídos por informação visual. Imagens bitmap, normalmente correspondem a imagens capturadas (fotografias, digitalizações) ou sintetizadas (criadas no computador – pinturas, captura de ecrã, entre outras), enquanto que os gráficos vetoriais, que podem ser bidimensionais ou tridimensionais, são criados ou gerados em programas de computador (Ribeiro, 2012, p.115).

A principal diferença entre as duas, é a forma da representação da informação da imagem. As imagens bitmap são representadas por vários píxeis, em que cada um deles armazena informação acerca dos canais de cor e *alpha*, enquanto que, nos gráficos vetoriais a informação é representada por fórmulas matemáticas, que guardam informação acerca dos diversos elementos que os compõem (linhas, curvas, retângulos) (Ribeiro, 2012, p.115).

Existem outras diferenças entre elas, representadas na seguinte tabela:

	Imagem Bitmap	Gráfico Vetorial
Origem	Capturadas por equipamentos de fotografia ou digitalização ou sintetizadas no computador	Gerados no computador (2D, 3D)
Representação da Informação	Píxeis	Fórmulas Matemáticas (Linhas e curvas)
Espaço de Armazenamento	Ocupa mais espaço	Ocupa menos espaço
Qualidade	São corrigíveis, mas com potencial perda de qualidade	Pode-se manipular cada elemento, sem perda de qualidade
Alguns Formatos	.jpg .png .gif .tiff .eps .psg .pdf	.eps .pdf .ai .dwg .svg

Tabela 1 | Imagem Bitmap versus Gráfico Vetorial

3.6.6. Operações de Imagem

No tratamento de imagem digital, é possível executar diversas operações de imagem. Segundo Ribeiro (2012, p.160), são de destacar alguns tipos de operações a realizar nas imagens *bitmap*, utilizando *software* de edição de imagem como por exemplo o *Adobe Photoshop*, são elas:

- **Operações de Edição:** referem-se à alteração dos píxeis, individuais ou em grupo de forma definida ou aleatória. (ex.: retoque de imagens, aplicação de máscaras)
- **Operações sobre Pontos:** neste caso, são aplicados novos valores aos píxeis da imagem, tendo em conta os seus valores anteriores (ex.: ajustes nas imagens: níveis de cor, saturação, exposição)
- **Operações de Composição:** permite, utilizando mais do que uma imagem, criar uma nova imagem baseada na sua junção/mistura (ex.: *blending*, *alpha*)
- **Operações de Filtragem:** referem-se à modificação do valor dos píxeis tendo em consideração, não só os seus valores anteriores, mas também os valores dos píxeis que os contornam (ex.: filtros)
- **Transformações Geométricas:** permitem a transformação das imagens, em escala, orientação, rotação, distorção, entre outras.
- **Operações de Conversão entre Formatos:** realizam a conversão do formato original de uma imagem, para outro. (ex.: converter de *EPS* para *PNG*)
- **Operações de Conversão de Imagem:** permitem a compressão, descompressão, alteração de diversas propriedades da imagem, como é o caso da resolução, do modelo de cor, da profundidade da cor. (ex.: alteração de uma imagem com modelo *RGB* para modelo *CMYK*)

3.6.7. Compressão e Formatos de Imagem

Exportar os produtos multimédia no formato mais adequado, tendo em conta o objetivo final para o qual se enquadra, é essencial para um trabalho profissional de qualidade. É bastante importante conhecer os vários tipos de formatos e tipos de compressão/descompressão, para apresentar o trabalho com a melhor qualidade gráfica possível.

Estas operações, são normalmente realizadas quando pretendemos por exemplo, publicar uma imagem num *website*. É extremamente vantajoso comprimir uma imagem para apresentá-la ao utilizador o mais rapidamente possível e com a máxima qualidade.

Segundo Ribeiro (2012, p.153), as operações de compressão de imagem permitem diminuir o tamanho de armazenamento de uma imagem, existindo assim, dois tipos de compressão:

- **Compressão sem perdas:** que preserva as informações originais da imagem e consequentemente a sua qualidade. (ex.: *.png*, *.gif*)
- **Compressão com perdas:** perde algumas informações originais da imagem e consequentemente perde qualidade. (ex.: *.jpg*)

3.6.8. Software Utilizado: *Adobe Photoshop*

Para desenvolver a prática de ensino supervisionada foi utilizado o software *Adobe Photoshop*, já adquirido e disponibilizado pela escola. Este *software*, está também muito presente no dia-a-dia do contexto de trabalho dos profissionais da área do *design* e multimédia e, portanto, a sua utilização será uma mais valia para incrementar conhecimento técnico nos alunos.

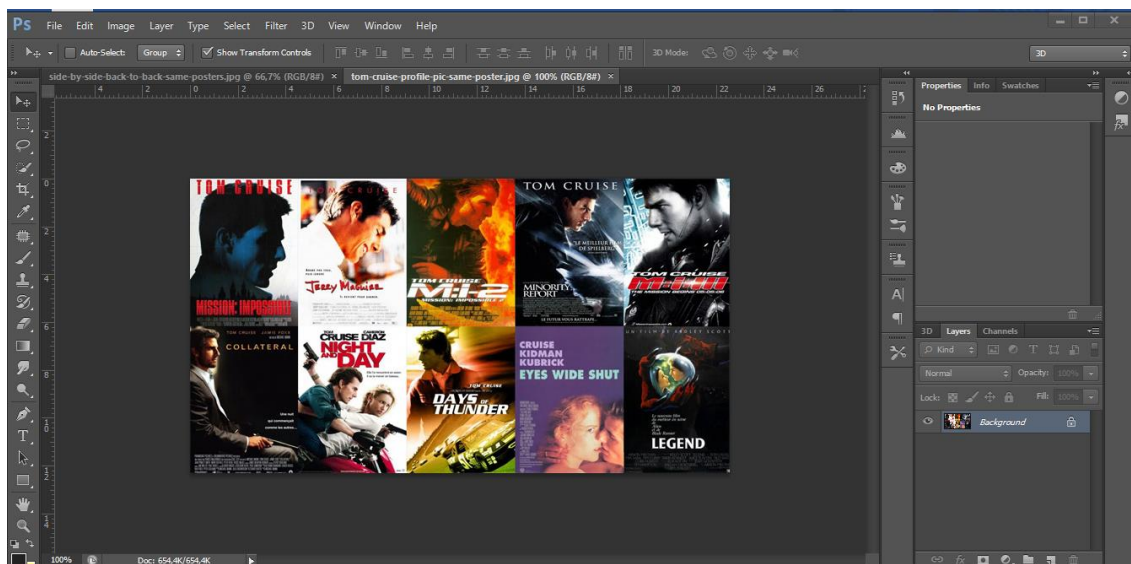


Figura 7/ Software *Adobe Photoshop*

O *Adobe Photoshop* (Figura 7) é um *software* para edição e manipulação de imagens bitmap, tem um inúmero conjunto de ferramentas e funcionalidades que

permitem realizar as diversas operações de imagem descritas posteriormente. Sendo utilizado mais frequentemente para retocar imagens, juntar imagens, selecionar e recortar elementos, pintar, realizar efeitos especiais, aplicar filtros, entre outras operações. Todas as funcionalidades e ferramentas oferecidas por este *software*, potenciam o desenvolvimento da sensibilidade estética no utilizador, quando utilizado com conhecimento. Aliás, o *Adobe Photoshop* é muitas vezes utilizado para retocar fotografias, recuperar fotografias antigas, realizar fotomontagens, por isso é importante a quem o faz, ter algumas competências artísticas desenvolvidas e assim, obter um bom trabalho final.

O *software* permite também utilizar os principais sistemas de cores: CMYK se o projeto tiver como objetivo a impressão ou RGB em projetos para a publicação na Internet, por exemplo.

Apesar de não ser o seu objetivo principal, este *software* também permite criar pequenas animações, realizar modelagens simples em 3D e manipular gráficos vetoriais (Dabner et al, 2019, p. 110).

O seu formato padrão é o PSD que mantém a qualidade original das imagens e mantém íntegras as camadas criadas durante a edição e manipulação, no entanto também permite exportar e importar ficheiros para/de diversos formatos de imagem: JPG, PNG, EPS, PDF, GIF, entre outros, de acordo com o objetivo do trabalho.

4. Intervenção Pedagógica

Neste capítulo serão descritas informações que considero importantes, relativas ao cenário desenvolvido, os seus objetivos de aprendizagem, as atividades realizadas e os recursos necessários a mobilizar. Também refiro quais as metodologias de avaliação das aprendizagens, a operacionalização descritiva das aulas decorridas e suas respetivas planificações.

4.1. Cenário de Aprendizagem

“O conceito de cenário de aprendizagem tem sido utilizado em diferentes áreas como estratégia para pensar sobre o futuro, antecipando problemas e prevendo soluções para esses mesmos problemas. Neste contexto, os cenários podem ser encarados como ferramentas extremamente úteis para estimular novas estratégias criativas de pensar sobre problemas que levem as pessoas a sair da sua zona de conforto ou de formas pré-estabelecidas de pensar”

(Piedade, Pedro & Matos, 2018, p.6)

Projetar e construir um cenário, evidencia-se como uma tarefa, bastante vantajosa, relativamente à organização e esquematização das ideias acerca de métodos de ensino de uma determinada temática. Assim sendo, torna-se possível pensar num ambiente de aprendizagem significativo e criativo para os alunos e ainda, antecipar possíveis constrangimentos que possam surgir durante a sua implementação, ponderando soluções atempadamente.

Para o desenho do cenário seguinte, tive em linha de conta diversas variáveis. Estando elas, de acordo com “o contexto em que se realiza a aprendizagem, dos conhecimentos e competências que pretende que os seus alunos adquiram, das metodologias e das estratégias que poderá adotar, das motivações que deseja despoletar, dos recursos que existem na sala de aula e noutros espaços da escola, das ferramentas que coloca à disposição dos alunos, do modelo de avaliação que adota” (Matos, 2014, p.1).

4.1.1. Cenário “O Filme da Minha Vida”

“O Filme da Minha Vida” é um cenário – **Anexo 8** – realizado com o objetivo de desenvolver os conhecimentos técnicos de edição de imagem avançada, mas também outras competências, como a criatividade, fantasia e sensibilidade estética dos jovens. Como resposta a este cenário, os alunos desenvolveram individualmente um projeto, que consiste num cartaz de cinema acerca de um filme o qual escolheram (já existente ou não), recorrendo a técnicas de edição de imagem avançada.

Nos seus cartazes, o objetivo foi, o de utilizar as ferramentas de edição de imagem, realizando boas combinações de cores, formas, imagens e tipografia, fatores determinantes para o impacto visual que estes têm: Que mensagem transmite? Sensações? Os elementos gráficos estão em harmonia com a temática do filme? Nas figuras seguintes, estão presentes um exemplo de projeto de um cartaz de cinema, realizado através da composição de várias imagens diferentes, apresentado em vários tipos de *mockups*.

Para facilitar no processo criativo e desenvolver os seus conhecimentos avançados, inicialmente os alunos realizaram algumas atividades ilustrativas das várias técnicas e efeitos, que utilizaram no seu projeto: cortes, máscaras, manipulação de cores, utilização de pincéis, efeitos, sobreposição de imagens, entre outros. Estas atividades foram disponibilizadas em vários vídeos tutoriais num canal do *Youtube*, que funcionaram como suporte à sua concretização.



Figura 8/ Exemplo de Projeto (Mockup Cartaz Vertical)



Figura 9/ Exemplo de Projeto (Mockup Smartphone e DVD)

4.1.2. Objetivos de Aprendizagem

Os objetivos de aprendizagem que pretendi desenvolver com os alunos, na realização do cenário foram os seguintes:

- Utilizar os recursos e técnicas avançadas para processamento e edição de imagens;
- Utilizar técnicas e noções avançadas sobre camadas;
- Efetuar manipulações e tratamentos em imagens/fotografias complexas;
- Realizar de efeitos especiais;
- Criar fotomontagens recorrendo a várias camadas;
- Desenvolver e preparar imagens para diferentes tipos de suportes e/ou aplicações;
- Criar e utilizar novos pincéis, para criação de efeitos;
- Utilizar os vários tipos de máscaras;
- Utilizar imagens vetoriais para complementar imagens bitmap;
- Utilizar os formatos corretos para guardar as imagens.

4.1.3. Atividades

O cenário foi realizado pela seguinte ordem, contendo as seguintes atividades:

- Apresentação do projeto aos alunos;
- Visualização cartazes de cinema existentes;
- Apresentação e aplicação de atividades com diversas técnicas e efeitos especiais (disponibilizadas online, em vídeo e/ou *gifs*) – Exemplos: dupla exposição com novos pincéis, efeito *glitch* (manipulação de canais de cor), *liquify*, utilização avançada de máscaras para criar uma composição de várias imagens, entre outros;
- Realização do *briefing* criativo do projeto;
- Pesquisa de elementos gráficos e tipografia;
- Desenvolvimento do projeto;
- Exportação do projeto nos formatos adequados utilizando *mockups*;
- Publicação no *Behance* – Portfólio online
- Apresentação, auto e heteroavaliação

4.1.4. Estratégias e Metodologias

Durante a intervenção foram utilizadas metodologias ativas e diversificadas de vertente prática e experimental, centradas no aluno e aproximadas à realidade, responsabilizando-os pela construção do seu próprio conhecimento. Assim sendo, permitiu, aos alunos um maior envolvimento, obrigando-os a serem mais ativos, autónomos e criativos nas atividades realizadas.

A metodologia adotada, consistiu na metodologia *Project Based Learning (PjBL)*. Segundo Nordin (2011, p.11), esta mesma metodologia, beneficia os alunos, no planeamento e gestão de todas as fases e calendarização de um projeto, desenhando e resolvendo possíveis problemas que possam surgir, para chegar a um produto final. Para a sua implementação, os alunos utilizam vários recursos e *softwares*, que consequentemente lhes trazem uma mais valia. Os alunos privilegiam também, da participação direta da construção da própria aprendizagem de uma forma bastante direcionada e na avaliação das suas competências ao longo do processo.

Apesar de ser adotada esta metodologia, o projeto decorreu de uma forma muito orientada e direcionada de forma aos alunos não perderem o rumo durante a realização do projeto. No entanto, como referido anteriormente, tratei de dinamizar metodologias pedagógicas ativas, nomeadamente, visionamento de vídeos, *brainstorming*, discussões, atividades práticas, pesquisa, pretendendo desta forma dar oportunidade de participação a todos os alunos e desenvolver variadas competências.

As escolas devem preparar os alunos “*para empregos ainda não criados, para tecnologias ainda não inventadas, para a resolução de problemas que ainda se desconhecem*” (Decreto-lei n.º55/2018, de 6 de Julho).

Coutinho e Lisboa (2011, p.5) referem que atualmente, “*o desafio imposto à escola por esta nova sociedade é imenso; o que se lhe pede é que seja capaz de desenvolver nos estudantes competências para participar e interagir num mundo global, altamente competitivo que valoriza o ser-se flexível, criativo, capaz de encontrar soluções inovadoras para os problemas de um amanhã*”.

A metodologia baseada em projetos, é uma das metodologias que ajuda a desenvolver nos alunos estas mesmas competências referidas anteriormente, essenciais e obrigatórias para encarar o mundo profissional no Século XXI. (Nordin, 2011, p.11)

4.1.5. Recursos

Os recursos disponibilizados aos alunos, fazem uma enorme diferença desde o planeamento e execução das estratégias pedagógicas a colocar em prática nas aulas como também nos resultados que queremos que os alunos obtenham. Deverão ser utilizados uma pluralidade de recursos distintos e de qualidade, para assim enriquecer o processo de ensino, aprendizagem e avaliação dos alunos. Para realizar a intervenção foram necessários mobilizar os seguintes recursos:



Computadores com ligação à Internet



Webcam



Imagens e *mockups* para os alunos editarem



Software (edição de imagem – *Adobe Photoshop*) e plataformas (Bancos de imagens, bancos de tipos de letra, plataforma de apoio, portfólio digital - *Behance*)



Exemplos reais de cartazes de cinema

Guiões e tutoriais digitais em vídeo:




https://youtube.com/playlist?list=PLlfN9axqsT4njyTQNI_G-EeGDyJ9YZLF7




Grelhas de avaliação, critérios de avaliação (Rúbrica)

4.1.6. Software e Plataformas

Na intervenção utilizei alguns *softwares* e aplicações/plataformas como forma de facilitar todo o processo e colocar em prática as atividades planeadas. Segue a listagem e pequena descrição de cada um(a) dele(a)s:

 **Adobe Photoshop:** é um software de edição de imagem, bastante utilizado no mercado de trabalho. Disponibiliza uma série de ferramentas, filtros, máscaras, perfis de cores, entre outras.

 **Behance:** é uma plataforma que possibilita a criação de portfólios digitais criativos, permitindo aos utilizadores a criação de vários projetos de *design* e partilha-los com outros utilizadores inscritos ou não na plataforma. É possível carregar vários tipos de formatos de ficheiros (texto, imagens, som, vídeo, links, documentos). Também pode ser uma utilizada como fonte de consulta e de inspiração para futuros trabalhos gráficos e multimédia.

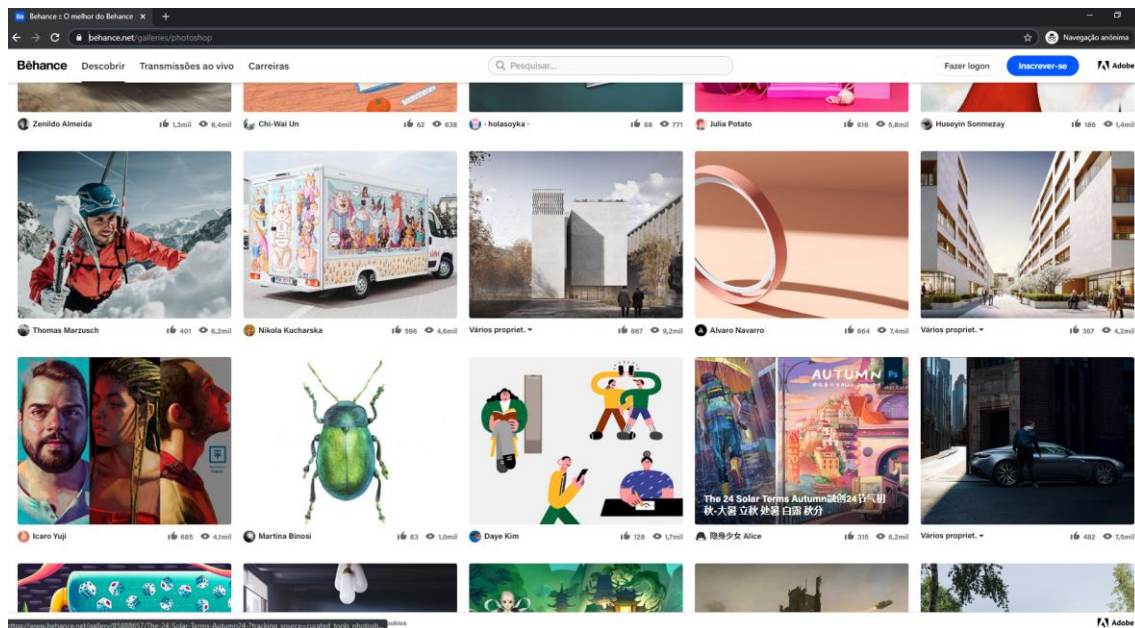


Figura 10 | Plataforma Behance – <https://www.behance.net/>

Google Forms: é uma aplicação online disponível pelo Google para criação de formulários, disponibilizando vários tipos de elementos (respostas curtas, escolha múltipla, caixas de seleção, lista suspensa, entre outros)

Site 10.tecmultimedia.pt: (Anexo 9) site construído para partilha de variados recursos com os alunos e que me serviria de suporte online auxiliando-me na preparação das aulas, sua disponibilização aos alunos e receção das atividades e projeto final.

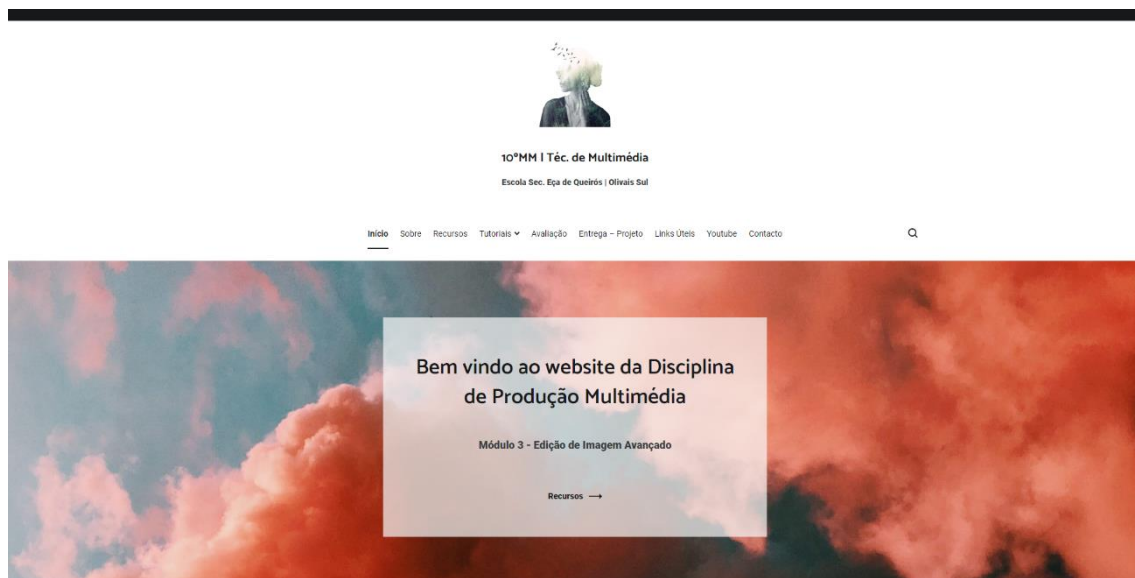


Figura 11 | Site construído para partilha de recursos com os alunos

Microsoft Teams: é uma Plataforma Microsoft de comunicação e colaboração. Esta foi a plataforma utilizada na lecionação das aulas síncronas e assíncronas, partilha de recursos e apoio aos alunos.

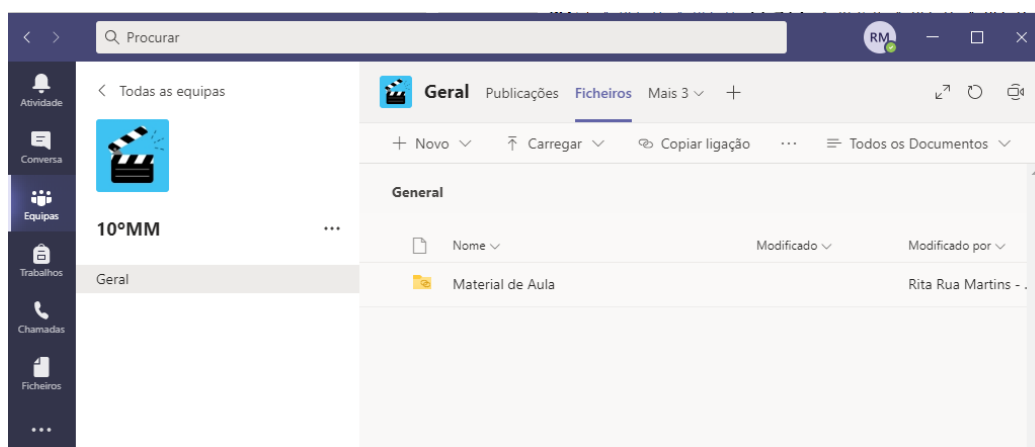


Figura 12 | Plataforma Microsoft Teams

Microsoft Forms: é uma das aplicações online fornecidas pela Microsoft para criação de formulários e questionários, disponibilizando uma diversidade de elementos de resposta.

Youtube: Plataforma para partilha e visualização de vídeos e transmissão de vídeos ao vivo.

4.2. Operacionalização Descritiva

Para a preparação da minha intervenção, a qual resultou na criação de cartazes de cinema e sua publicação em portfólio digital, concretizei os vários planos de aula (**Anexos 10 – 17**), que foram de encontro aos objetivos e conteúdos definidos do módulo 3 – Tratamento de Imagem Avançado. As aulas foram primeiramente projetadas para aulas presenciais, mas seguidamente foram adaptadas para aulas em modalidade de ensino a distância. As atividades e o projeto que estavam planeados, em nada foram modificados, foram apenas alterados no que diz respeito aos prazos e tempos de realização. Na tabela seguinte, apresento uma visão clara das aulas lecionadas, bem como as datas, sumários e duração das mesmas. A duração das aulas, aqui apresentada, contempla tanto aulas síncronas como as aulas que foram realizadas de forma assíncrona.

Aula	Data	Sumário	Duração	Duração Total
1	21/04/2020	Breve apresentação do projeto “O Filme da Minha Vida” e das atividades de manipulação avançada de imagem. Visualização de vídeo acerca dos esquemas de cor utilizados em cartazes de cinema	Síncrona 30 min. Assíncrona 90 min.	120 min.
2	22/04/2020	Visualização e análise de Cartazes de Cinema. Atalhos de teclado para uma maior produtividade. Realização de Atividades de Manipulação de Imagem	Síncrona 60 min. Assíncrona 90 min.	150 min.
3	28/04/2020	Tipografia em cartazes. Instalação e utilização de tipos de letra. Realização de atividades de tratamento de imagem avançado. Realização de Atividades de Manipulação de Imagem	Síncrona 30 min. Assíncrona 90 min.	120 min.
4	29/04/2020	Apresentação das atividades realizadas até ao momento Realização de Atividades de Manipulação de Imagem	Síncrona 60 min. Assíncrona 90 min.	150 min.
5	05/05/2020	Explicação e preenchimento do <i>briefing</i> criativo. Utilização de imagens <i>creative commons</i> <i>Preenchimento do Briefing e Definição da Ideia</i>	Síncrona 30 min. Assíncrona 90 min.	120 min.
6	06/05/2020	Utilização de <i>Mockups</i> . Portfólio digital. Formatos de exportação: sem compressão, com compressão. Inserção dos projetos em Mockup e publicação e portfólio digital	Síncrona 60 min. Assíncrona 90 min.	150 min.
7	14/05/2020	Apresentação dos trabalhos. Inserção dos projetos em Mockup e publicação e portfólio digital	Síncrona 30 min. Assíncrona 90 min.	120 min.

8	15/05/2020	Apresentação dos trabalhos.	Síncrona 30 min.	120 min.
		Auto e hetero avaliação.	Assíncrona 90 min.	

Tabela 2 | Visão geral das aulas

4.2.1. Descrição da Observação das Aulas

“A observação desempenha um papel fundamental na melhoria da qualidade do ensino e da aprendizagem, constituindo uma fonte de inspiração e motivação e um forte catalisador de mudança na escola.” (Reis, 2011, p.11)

Anteriormente à minha intervenção, assisti a várias aulas da turma de 10^oMM com a professora cooperante Elsa Mota, nas quais pude observar vários aspetos e características referentes à turma. Com a observação foi-me possível verificar aspetos como o comportamento da turma, os hábitos e dinâmicas de trabalho da mesma e da relação alunos-professora.

Pude constatar que a turma tem um comportamento satisfatório e têm uma ótima relação com a professora da disciplina de Produção Multimédia. Os alunos estão acostumados a trabalhar nesta disciplina, numa vertente mais direcionada para a metodologia baseada em projetos. Em primeiro lugar, realizam atividades práticas para aprenderem a trabalhar com as ferramentas e *softwares* e seguidamente, colocam em prática os seus conhecimentos num trabalho de projeto. Durante as aulas, os alunos tinham oportunidade de sair do espaço sala de aula e trabalhar noutra sala onde tinham à disposição vários equipamentos e recursos que podiam utilizar no edifício da escola, para fotografar, desenhar, gravar som, filmar, entre outras atividades. Durante as aulas, era fortemente fomentada a entreaajuda, trabalho de equipa, autonomia, responsabilidade e espírito crítico. Pude compreender também, que existia alguma dificuldade por parte dos alunos na gestão do tempo para a elaboração e entrega dos trabalhos. Relativamente às ferramentas e *softwares* utilizados constatei, que os alunos realizavam as atividades seguindo tutoriais, mas que necessitavam de apoio extra, dado pela professora e algumas vezes por mim.

Nas últimas aulas tive oportunidade de acompanhar os alunos a uma visita de estudo à Cinemateca, onde visitamos de forma guiada e explicada, todo o espaço e no

final a exposição “*Tim Burton’s The Nightmare Before Christmas*”. Foi-me possível, observar os seus comportamentos e interesses, num ambiente completamente distinto à sala de aula. Durante a visita de estudo, os alunos mostraram-se bastante curiosos relativamente a toda a exposição, mostrando até, abundante criatividade na manipulação e dramatização de marionetas que estavam disponíveis aos visitantes. A Cinemateca é um espaço que já lhes é bem familiar, visto que anteriormente, tinham lá realizado vários *workshops*, relacionados aos conteúdos dos módulos que estavam a aprender. É bastante benéfica a ligação, que têm com este espaço, proporcionando-lhes várias experiências criativas, dinâmicas e construtoras do seu conhecimento fora da sua sala de aula habitual.

Acedendo a todas estas informações, pude delinear e definir o cenário de aprendizagem aqui apresentado e que foi colocado em prática na minha intervenção.

4.2.2. Aula 1 | Apresentação do Projeto “O Filme da Minha Vida”

21/04/2020 – 14h30-15h00

Duração: 30 minutos

Nesta aula, após a verificação das presenças, foi apresentado e partilhado um guião como documento orientador (**Anexo 18**), do projeto a realizar nas próximas aulas “O Filme da Minha Vida”. Também partilhei a rubrica (**Anexo 19**) com os critérios de avaliação do projeto, para os alunos tomarem conhecimento dos pontos que seriam avaliados.

Comecei então, por apresentar o projeto que os alunos iriam realizar e descrevi todas as atividades de edição avançada que teriam que efetuar para compreenderem algumas das técnicas de manipulação de imagem avançada que poderiam empregar ao realizarem o produto final. Foram mostrados os critérios de avaliação em formato de rubrica relativamente ao projeto final, para assim os alunos tomarem conhecimento de todas as dimensões do projeto que iriam ser avaliadas.

Por fim, foi proposta a primeira atividade assíncrona a realizar até à próxima aula. Essa atividade consistia no visionamento do vídeo “*Movie Poster Expert Explains Color Schemes*”: <https://www.youtube.com/watch?v=BEbW2fXSShc> do canal do *Youtube Vanity Fair*, de forma aos alunos compreenderem a existência de vários esquemas de cores que são utilizados consoante o género cinematográfico do filme. Este vídeo é apresentado por um profissional da área criativa cinematográfica, James Verdesoto, conhecido pela realização de posters de filmes icónicos como o *Pulp Fiction*, *Oceans*

Eleven e muitos outros. No vídeo são abordados e focados os principais esquemas de cores utilizados e as razões pelas quais estes são escolhidos, passando pela importância da mensagem que se deseja transmitir, bem como as emoções que se desejam provocar a quem visualiza o cartaz.

Atividades Assíncronas

- Visualização do vídeo onde são abordados os vários esquemas de cores utilizados nos cartazes de cinema consoante o género cinematográfico: <https://www.youtube.com/watch?v=BEbW2fXSShc>
- Após a visualização do vídeo os alunos responderam ao questionário Microsoft Forms (**Anexo 20**) colocado na plataforma Teams com algumas questões acerca do vídeo: <https://bit.ly/39VrzWl>

4.2.3. Aula 2 | Esquemas de Cores em Cartazes de Cinema

22/04/2020 – 15h00-16h00

Duração: 60 minutos

Nesta aula, após a verificação das presenças, fizemos uma visualização e análise de cartazes de cinema em formato digital, fazendo assim, a ponte entre o conteúdo visualizado pelos alunos, no vídeo sugerido na aula anterior e o que perceberam dele. Foi discutido com os alunos, o que tinham compreendido do vídeo visualizado “*Movie Poster Expert Explains Color Schemes*”. Na sequência desta mesma discussão, realizei uma apresentação multimédia “Design de cartazes de Cinema” (**Anexo 21**) onde abordei os variados esquemas de cores dos cartazes de filmes. Nesta apresentação foram mostrados, em cada um dos esquemas de cor utilizados, uma série de exemplos de cartazes que utilizam não só os mesmos esquemas de cores, como também o mesmo tipo de imagens e mesmo conceito. Os alunos mostraram-se curiosos com o facto de muitos dos cartazes utilizarem exatamente o mesmo padrão de design.

Seguidamente, para os apoiar no começo das atividades práticas no Adobe Photoshop, foi-lhes mostrado o vídeo “Adobe Photoshop | Atalhos de Teclado” disponível em <https://youtu.be/yOXBTPy3bw> para assim conhecerem alguns dos principais atalhos de teclas do *Adobe Photoshop*, de forma a aumentarem a sua produtividade e diminuírem o tempo da edição de imagem.

Para concluir, foram apresentadas as atividades de edição de imagem avançada que os alunos teriam que realizar durante essa semana de forma assíncrona. Os alunos foram informados que para a realização dessas atividades, necessitavam de utilizar imagens à sua escolha.

Atividades Assíncronas

- Realização das atividades de edição e manipulação de imagem:
 - Atividade 1 – Máscara de Recorte: <https://youtu.be/Foc3MX7OLQE>
 - Atividade 2 – Dupla Exposição: <https://youtu.be/Acb2Z3bUfeE>

4.2.4. Aula 3 | Tipos de Letra e Texto em Cartazes

28/04/2020 – 14h30-15h00

Duração: 30 minutos

Nesta aula, após a verificação das presenças, fiz uma apresentação multimédia acerca dos “Tipos de Letra e Texto em Cartazes” (**Anexo 22**), abordando a importância da escolha dos tipos de letra utilizados provocando o impacto certo na comunicação de uma determinada mensagem. Mostrei alguns exemplos de títulos de filmes e séries, utilizando em cada um deles, diferentes tipos de letra, incluindo o original. Questionei os alunos sobre o tipo de letra que os cativava mais e que emoções lhes transmitiam os restantes. Os alunos manifestaram interesse e comentaram que efetivamente o tipo de letra, poderia alterar alguma da credibilidade dada ao filme e o nível de poder de uma mensagem a comunicar.

De seguida, foram-lhes apresentadas quais as melhores posições para colocar o título do filme no cartaz (Figura 13), respeitando os fundamentos de composição, tendo o devido cuidado com as margens e equilíbrio dos elementos no cartaz.

Atividades Assíncronas

- Realização das atividades de edição e manipulação de imagem:
 - Atividade 3 – Dupla Iluminação: https://youtu.be/D6_EopxP_pY
 - Atividade 4 – Caricatura: <https://youtu.be/r3RDSdg8cWA>
 - Download e instalação de Tipos de Letra: <https://youtu.be/mgDcQIpKAqs>

4.2.5. Aula 4 | Apresentação das Atividades Realizadas

29/04/2020 – 15h00-16h00

Duração: 60 minutos

Nesta aula, após a verificação das presenças, foi solicitado aos alunos uma breve apresentação das atividades realizadas até ao momento, sendo assim possível a clarificação de eventuais dúvidas quanto à sua realização e verificação da evolução da aprendizagem dos efeitos, manipulações e tratamento das imagens. Alguns alunos foram colocando as suas dúvidas na Plataforma Teams, à medida que iam realizando as atividades de edição de imagem. No geral, não existiram muitas dúvidas relativas às atividades, pois os alunos referiram que uma das vantagens dos vídeos disponibilizados, seria a possibilidade de realizarem as atividades ao seu ritmo e poderem parar e repetir o vídeo sempre que sentiam essa necessidade.

Atividades Assíncronas

- Realização das atividades de edição e manipulação de imagem
 - Atividade 5 – Efeito Glitch: <https://youtu.be/ZTsvhAGyKI8>
 - Atividade 6 – Layer Mask: <https://youtu.be/7acTldsZ00k>

4.2.6. Aula 5 | Planeamento do Projeto

05/05/2020 – 14h30-15h00

Duração: 30 minutos

Nesta aula, após a verificação das presenças, foi lançado o projeto a realizar pelos alunos. Relembrei em que consistia o projeto e os passos principais que deveriam seguir para o realizar com sucesso: pesquisa, preenchimento do briefing criativo e definição da

ideia, realização do projeto, inserção do projeto num *mockup* e por fim publicação do projeto em portfólio digital *online*.

Apresentei o documento “*Briefing Criativo e Definição da Ideia*” (**Anexo 23**), que os alunos deveriam preencher de forma a refletirem e projetarem o cartaz que iriam realizar.

Coloquei a tónica na necessidade de uma intensa pesquisa e visualização de vários cartazes já existentes, ajudando assim a formular ideias para conceber os seus cartazes. No momento da explicação do documento, referi também, a importância da utilização de imagens com licenças *creative commons* e forneci-lhes alguns *links* de bancos de imagens de onde podiam fazer o download das imagens gratuitamente e livremente. Sublinhei que esta questão seria fundamental respeitar, visto que os trabalhos seriam para publicação *online*.

Os alunos foram igualmente informados acerca da necessidade da escolha e utilização do código de cor RGB, o mais adequado para a publicação do projeto na Internet, mais especificamente em portfólio digital Behance.

Por fim, questioneei se existia alguma dúvida relativamente ao projeto, tipos de ficheiro a entregar, datas de entrega ou critérios de avaliação presentes na Rúbrica anteriormente fornecida.

Atividades Assíncronas

- Planeamento do projeto a realizar
- Pesquisa
 - Elementos gráficos
 - Tipografia
- Preenchimento do briefing criativo e definição da ideia a concretizar
 - Atividade 7 – Briefing criativo e definição da ideia (**Anexo 23**)

4.2.7. Aula 6 | Utilização de Mockups e Portfólio Digital

06/05/2020 – 15h00-16h00

Duração: 60 minutos

Nesta aula, após a verificação das presenças, comecei por abordar a utilização de *mockups* na apresentação de trabalhos gráficos de uma forma mais profissional com o objetivo de simular a aparência real de um produto final. Comecei por explicar o conceito

e o porquê de utilizar *mockups*, onde mostrei também alguns exemplos práticos para os alunos visualizarem e compreenderem a sua utilidade. De seguida, mostrei alguns *websites* onde os alunos poderiam efetuar o *download* de uma panóplia de *mockups*, consoante o tipo de trabalho realizado. Para concluir, demonstrei como se insere o trabalho num *mockup*. Informei que ia disponibilizar alguns *mockups* que os alunos poderiam utilizar para apresentar o seu projeto.

Seguidamente falei sobre a utilização do *Behance*, uma plataforma para criação de portfólios online para divulgar e partilhar o trabalho do profissional da área criativa. Mostrei-lhes como é essencial ter um portfólio digital quando se trabalha na área criativa, dando visibilidade aos seus trabalhos, mostrando as ferramentas com as quais sabem trabalhar e as competências criativas/profissionais, a professores e a futuros empregadores.

Finalmente, referi em que tipos de formatos deveriam gravar os ficheiros do projeto final. Solicitei-lhes que o ficheiro de edição do cartaz, fosse entregue em formato sem compressão *.psd*, de forma a conseguir visualizar todas as manipulações de imagem realizadas, todas as camadas e a qualidade original das imagens utilizadas. O ficheiro do cartaz inserido num *mockup*, poderia ser entregue em formato comprimido *.png* ou *.jpg*. Dei a indicação que deviam entregar também o respetivo *link* do *Behance* onde o cartaz seria publicado.

Questionei se existia alguma dúvida relativamente ao abordado na aula e informei que publicaria um vídeo com a utilização de *mockups*, para eles poderem visualizar quando estivessem a colocar o seu trabalho num *mockup*.

Atividades Assíncronas

- Realização e conclusão dos cartazes de cinema
- Visualização do vídeo: *Adobe Photoshop | Utilização de Mockups*
<https://youtu.be/hE2D-B828pQ>
- Inserção do trabalho final num *mockup*
- Publicação dos seus trabalhos em portfólio digital *Behance*

4.2.8. Aula 7 | Apresentação dos Trabalhos

14/05/2020 – 14h30-15h00

Duração: 30 minutos

Nesta aula, após a verificação das presenças, foram apresentados os briefings criativos, respetivos projetos realizados pelos alunos e portfólios digitais do *Behance*. No final de cada trabalho houve lugar a uma breve discussão dos mesmos, com a participação dos colegas que foram dando algumas opiniões e sugestões de melhoria.

Atividades Assíncronas

- Conclusão dos cartazes de cinema
- Visualização do vídeo: *Adobe Photoshop* | Utilização de Mockups
<https://youtu.be/hE2D-B828pQ>
- Inserção do trabalho final num *mockup*
- Publicação dos seus trabalhos em portfólio digital *Behance*

4.2.9. Aula 8 | Apresentação dos Trabalhos e Conclusão do Projeto

15/05/2020 – 14h30-15h00

Duração: 30 minutos

Após a verificação das presenças, esta aula consistiu na continuação e conclusão da apresentação e discussão dos projetos realizados pelos alunos. No final das apresentações, solicitei-lhes que deveriam seguidamente preencher o formulário de auto e heteroavaliação dos seus projetos e dos projetos dos seus colegas.

Para concluir, questioneei os alunos se tinham gostado da experiência de realizar o projeto “Filme da Minha Vida”, os quais responderam de forma muito positiva. Solicitei-lhes por último, que respondessem a um questionário para avaliar toda a minha intervenção.

Atividades Assíncronas

- Preenchimento do formulário de auto e heteroavaliação:
<https://bit.ly/36xHTuf>
- Resposta ao Questionário “Avaliação da Intervenção”:
<https://bit.ly/2YGcr93>

4.2.10. Trabalhos Realizados

Seguidamente, nas Figuras 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 e 23, apresento alguns dos projetos finais realizados pelos alunos, sendo que dois deles, estão inseridos em *mockup*.

No total, foram entregues 8 projetos “O Filme da Minha Vida”, todos eles inseridos em *mockups* e publicados no portfólio digital *Behance* correspondente a cada um dos alunos.

Cada um destes trabalhos foi o resultado da composição gráfica e manipulação de várias imagens, cores e formas, utilizando os vários efeitos e técnicas avançadas de edição de imagem aprendidas nas atividades realizadas. Os alunos também, instalaram e utilizaram tipografias escolhidas por si, mediante o género do filme publicitado no cartaz de cinema. Pude analisar, que na maioria deles houve ausência da referência aos atores principais do filme como foi recomendado colocar na aula 3, quando abordei a tipografia em cartazes.

No geral, os cartazes mostram boas composições de imagem, os alunos utilizaram diversas imagens manipuladas de forma a criar cada um dos cartazes. As imagens foram combinadas com cores e tipografia adequada ao género cinematográfico dos filmes escolhidos pelos alunos.

Os alunos utilizaram diversas ferramentas disponibilizadas pelo *Adobe Photoshop* e técnicas anteriormente aplicadas nas atividades realizadas nas aulas assíncronas, como foi o caso da aplicação e manipulação avançada sobre camadas, utilização dos vários tipos de máscaras, utilização de pinceis em máscaras, alteração dos níveis e canais de cor, aplicação de filtros, *blending*, introdução de formas, entre outros.

No final do projeto, os alunos tiveram o cuidado de guardar os ficheiros nos formatos solicitados. O seja, o ficheiro onde houve lugar à criação e manipulação das imagens para obter o cartaz, foi guardado em formato padrão *.psd*, enquanto que os ficheiros do cartaz inserido em *mockup* foram entregues em *.jpg* ou *.png*.



Figura 15 | Cartaz realizado em aula



Figura 16 | Cartaz inserido em mockup

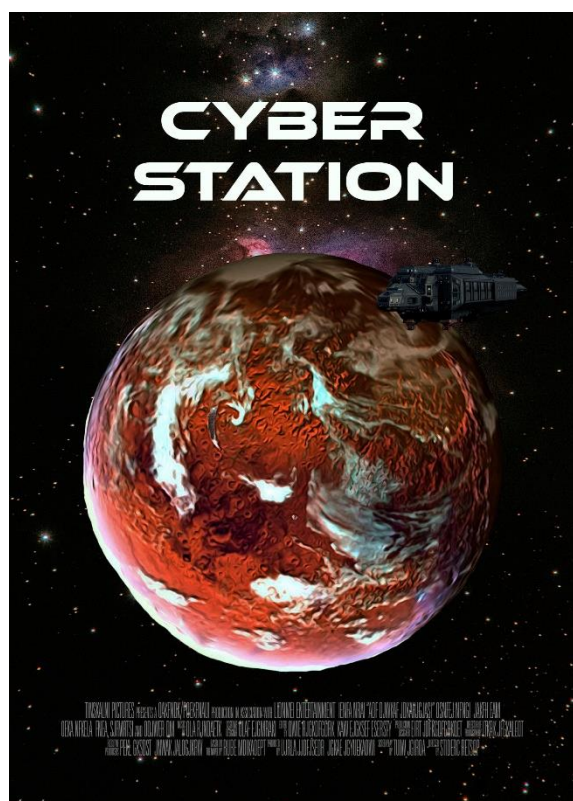


Figura 17 | Cartaz realizado em aula



Figura 18 | Cartaz realizado em aula

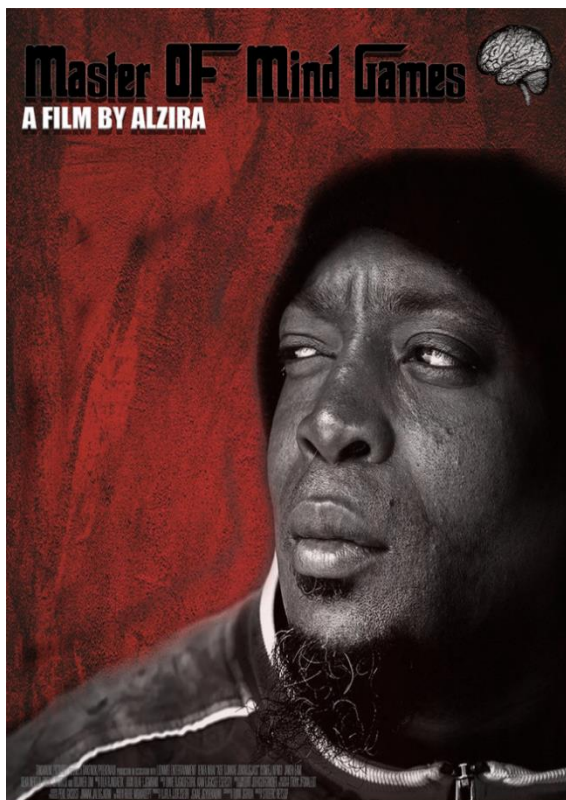


Figura 19 | Cartaz realizado em aula



Figura 20 | Cartaz realizado em aula

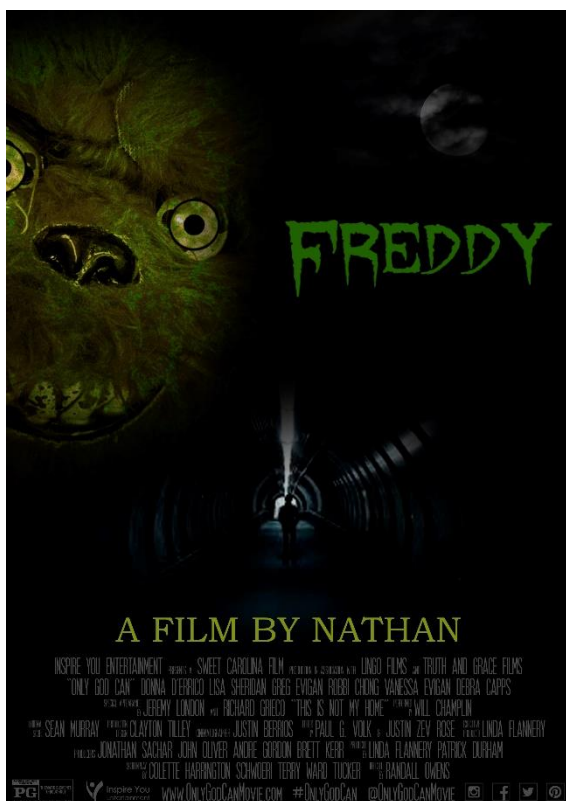


Figura 21 | Cartaz realizado em aula

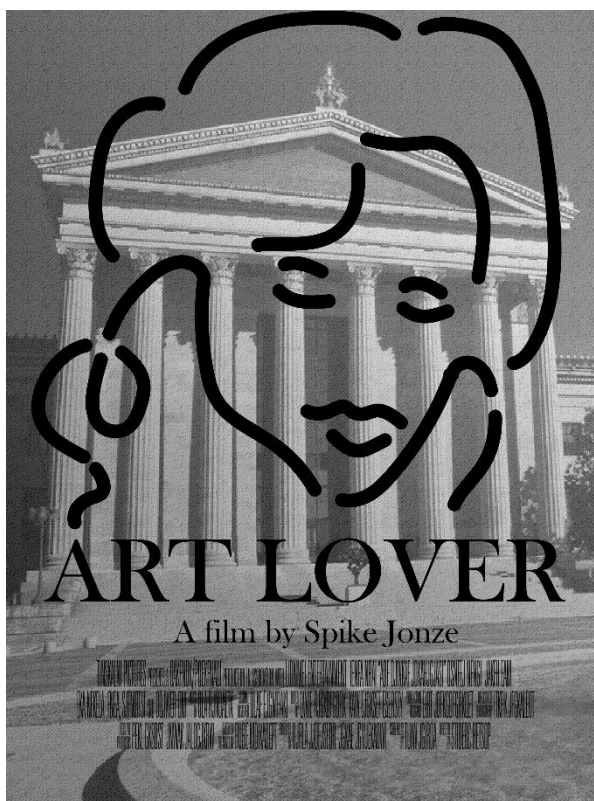


Figura 22 | Cartaz realizado em aula



Figura 23 | Exemplo de cartaz realizado em aula inserido num mockup

4.3. Avaliação

Tal como o processo de ensino e aprendizagem, a avaliação é também um ponto que se destaca pela sua importância nesse mesmo processo. Na intervenção, foi essencial desde o início, no seu desenrolar e no final desta, colocar em prática diversos instrumentos de avaliação, que me permitiram compreender o sucesso das aulas lecionadas e adaptar metodologias sempre que necessário.

A avaliação sumativa foi realizada tendo em conta o produto final realizado. Os critérios de avaliação utilizados foram fornecidos em formato de rúbrica, partilhada com os alunos, na apresentação do projeto, através da plataforma Teams, para estes terem pleno conhecimento dos critérios que serão avaliados no seu projeto final. O produto final foi apresentado aos colegas sendo também realizada a auto e heteroavaliação de cada um dos alunos, utilizando um formulário da *Microsoft*.

O projeto final foi avaliado conforme os seguintes critérios de avaliação, estando estes, de acordo com a rúbrica (**Anexo 19**) partilhada aos alunos no início do projeto:

Planeamento - Briefing	
Foco e autonomia	4%
Definição da ideia a desenvolver Perceção clara de como irá desenrolar o projeto	8%
Imagens Capturadas / Escolhidas	
Imagens com qualidade e grau de complexidade	5%
Combinação de diferentes imagens	5%
Edição - Montagem de Imagens	
Efeitos Especiais, pincéis, filtros, máscaras, formas vetoriais	20%
Tipos de Letra	5%
Cores	5%
Estrutura apropriada a cada suporte	10%
Estética/Comunicação da Imagem	
Estética utilizada é coerente e adequada à temática escolhida	10%
Comunicação adequada à temática escolhida	10%
Exportação e Publicação	
Caraterísticas técnicas das imagens (formatos, tamanhos e resolução adequados)	5%
Publicação em Portfólio Online – <i>Behance</i>	3%
Criatividade	8%
Prazos	2%
Classificação Final	100%

Tabela 3 | Critérios de avaliação

Seguidamente, apresento detalhadamente os instrumentos de avaliação utilizados durante toda a intervenção:

4.3.1. Avaliação Diagnóstica

Teste de Diagnóstico

A avaliação diagnóstica foi implementada oportunamente, antes da intervenção onde os alunos responderam a um questionário online no *Google Forms* (**Anexo 24**) com algumas perguntas técnicas relativamente ao tema do Módulo 3, ao software a utilizar e respetivas ferramentas: nível de conhecimento do *software*, modelos de cores e formatos de imagens, dimensões de documentos, ferramentas e funcionalidades.

No final do teste foram colocadas algumas imagens de cartazes de cinema, com a finalidade dos alunos as observarem e descreverem de forma aberta e particular, de acordo com as suas opiniões e gostos pessoais, se achavam ou não que o cartaz funcionava bem ao nível da estética e da comunicação.

4.3.2. Avaliação Formativa

O papel do professor é criar contextos que ajudem os alunos a direcionar a sua progressão, ultrapassando as dificuldades que vão aparecendo. O mesmo, informa os alunos acerca dos critérios de sucesso para cada domínio/conteúdo e cria momentos de avaliação formativa, envolvendo os alunos na reflexão de todo o percurso da sua aprendizagem, por exemplo, através de *feedback*, construção de portfólio, rubricas, entre outros. Estes, ao mesmo tempo vão dando informação ao professor acerca daquilo que tem de melhorar na sua prática educativa.

A Avaliação Formativa foi realizada durante as aulas, fazendo uso de grelhas de observação, verificando o trabalho que foi sendo realizado durante as aulas. Foi sendo dado, feedback contínuo e sistemático consoante o trabalho que os alunos foram realizando e enviando, permitindo assim, aos alunos um maior direcionamento para chegar a um produto final de qualidade.

Feedback

Ao longo da intervenção foi-me possível fornecer feedback pela plataforma Teams de uma forma simples, imediata e individual. Sempre que os alunos submetiam as atividades propostas por eles realizadas, a plataforma disponibilizava a opção de fornecer um breve feedback descritivo, devolvido ao aluno prontamente. Assim, permitia aos alunos melhorarem o seu trabalho e desenvolverem melhor o seu potencial, encaminhando o projeto final na melhor direção possível.

Os alunos apreciam bastante este tipo de feedback dialógico e interativo, pois é considerado bastante útil, como forma de direcionar e autorregular as aprendizagens para o sentido correto (Santos & Pinto, 2017, p.519).

Questionário acerca do Vídeo “*Movie Poster Expert Explains Color Schemes*”

Na primeira aula foi proposto aos alunos visualizarem um vídeo, que abordava os esquemas de cor utilizados nos cartazes de filmes. Após a visualização do vídeo os alunos

responderam a um pequeno questionário (**Anexo 20**), a fim de compreender se os mesmos tinham ou não assimilado os conceitos transmitidos.

4.3.3. Avaliação Sumativa

Rúbrica

A rúbrica proporciona que a avaliação faça parte integrante do processo de Ensino-Aprendizagem e que os alunos possam participar no mesmo.

Segundo Lopes & Silva (2012, p.38), é importante definir quais os critérios de sucesso para determinados objetivos de aprendizagem. Quais os conhecimentos e as competências que os alunos necessitam de saber, para alcançar estes mesmos critérios. Os alunos devem poder consultá-los sempre que necessário.

Nesta situação, é apropriada a utilização de rúbricas, como forma de descrever o desempenho dos alunos e apreciação global do que é trabalhado com eles. Podem ser até criadas com a colaboração dos mesmos alunos, criando assim, um maior envolvimento com a sua própria avaliação e conhecimento das aprendizagens pretendidas.

Para avaliar os trabalhos dos alunos, foi construída uma rúbrica (**Anexo 19**), com descrições claras e concretas de todos os critérios a serem avaliados, mobilizando os alunos a focarem-se melhor em cada uma das dimensões avaliadas. Assim, realizam um trabalho de qualidade, e no final irão obter uma apreciação global da qualidade do seu projeto. Segundo Stevens & Levi (2005, p.3) algumas das razões para o uso de rúbricas, consistem num feedback atempado e detalhado, fomentado nos alunos a comunicação e o espírito crítico, bem como integrar os alunos no processo de ensino, aprendizagem e avaliação.

Grelha de Avaliação do Projeto

Na sequência da partilha da rúbrica aos alunos, para estes tomarem conhecimento dos critérios de avaliação, foi construída uma grelha de avaliação do projeto “O Filme da Minha Vida” (**Anexo 27**) com base nesses mesmos critérios. Nesta grelha os alunos foram avaliados segundo os critérios da Tabela 3, anteriormente listados.

Portfólio

No final do projeto foi proposto aos alunos criarem um portfólio na Plataforma Behance, a fim de tomarem conhecimento da sua existência e da importância que este

tem na sua construção e desenvolvimento das aprendizagens e divulgação dos seus trabalhos criativos. Neste portfólio, os alunos inseriram o seu projeto final “O Filme da Minha Vida”.

Salienta-se ainda, a importância para a criação de um portefólio organizado com os trabalhos mais “*significativos para o aluno, (...) ilustrativos daquilo que num dado momento já é capaz de fazer, e representativos da diversidade de tarefas desenvolvidas*” (Santos, 2002), para posteriormente serem avaliados e servirem, também de reflexão final aos alunos. Assim, os alunos poderão autoavaliar-se, tendo em consideração todo o trabalho efetuado, todas as aprendizagens adquiridas ao longo do tempo, a sua evolução e as suas dificuldades e/ou necessidades.

Questionário Final – avaliação da intervenção e da questão de investigação

No final da intervenção foi solicitado aos alunos a resposta a um questionário final (**Anexo 26**), dividido em duas partes principais: na primeira parte, dividida em seis dimensões distintas direcionadas para a minha intervenção (A professora, Organização das aulas síncronas e assíncronas, Metodologia de trabalho, Opinião geral acerca do Projeto de Intervenção, opinião acerca dos recursos fornecidos, Disciplina de Produção Multimédia) Na segunda parte, as questões eram relacionadas com a minha investigação “O Desenvolvimento da Sensibilidade Estética na Edição e Manipulação de Imagem Digital”, para compreender o que os alunos efetuam no seu dia-a-dia que possa contribuir para o desenvolvimento da sua sensibilidade estética. Também aqui apresento alguns cartazes de cinema reais, acompanhados de uma escala com várias afirmações acerca dos mesmos. Estas afirmações prendem-se com as cores utilizadas, a organização e o equilíbrio dos elementos gráficos utilizados, adequação dos elementos textuais, sensação de movimento, profundidade dos elementos e emoções que transmitem e provocam.

Auto e heteroavaliação

Para os alunos se autoavaliarem e avaliarem os seus pares, foi disponibilizado um formulário (**Anexo 25**), com todos os projetos realizados, onde estes avaliaram desde o briefing criativo, o cartaz e o mesmo inserido num *mockup* de cada um desses mesmos projetos.

4.4. Análise SWOT

Após todo o processo de intervenção na ESEQ, torna-se essencial a realização de uma análise e reflexão, de forma a compreender efetivamente, o que correu bem e o que se pode melhorar, auxiliando-me a definir melhores objetivos e preparar-me para as diversas eventualidades que possam surgir no futuro.

Nesta reflexão faço uso de uma análise SWOT, expondo e analisando quatro variáveis: os pontos fortes, pontos fracos, oportunidades e ameaças.

Pontos Fortes

No início da intervenção, na observação, pude conhecer algumas características da turma, o ritmo e os métodos de trabalho, os conhecimentos que estes detinham relativamente aos conteúdos e aos *softwares* utilizados, o nível de criatividade e autonomia, entre outras características. Pude também compreender, o funcionamento do grupo enquanto turma, as dinâmicas adotadas em sala de aula, o comportamento dos alunos e a relação com a professora. Todas estas informações ajudaram-me a definir o plano de trabalho a executar com esta turma e a prever alguns constrangimentos que pudessem surgir.

Nas aulas intervencionadas, os pontos fortes, passaram pelo conhecimento prévio do *software*, que facilitou bastante a realização das atividades de forma autónoma, por parte dos alunos. Para ajudar nesta questão, os alunos tiveram acesso aos vídeos tutoriais realizados e partilhados por mim. Os vídeos foram um ótimo suporte para os alunos consultarem sempre que necessitavam e trabalharem ao seu próprio ritmo.

Pontos Fracos

Nas atividades propostas, os alunos nem sempre utilizaram imagens com boa qualidade o que resultou em trabalhos menos ricos visualmente. A utilização de imagens *creative commons*, sem direitos de autor, também não foi sempre respeitada e por isso houve uma necessidade de reforçar a importância do seu uso, principalmente quando os trabalhos eram para publicação na *Internet*.

Oportunidades

Devido aos conhecimentos prévios acerca dos alunos, pude centrar-me no ensino de técnicas e/ou efeitos mais avançados, sem ter que me preocupar em ensinar o funcionamento básico do *software*.

Após perceber que a intervenção se ia concretizar na modalidade de ensino a distância, os tutoriais das atividades que inicialmente foram realizados e introduzidos no site 10.tecmultimedia.pt, em formato de página *web* contendo os diversos passos acompanhados de *gifs* animados, foram refeitos e modificados para formato vídeo. Estes vídeos tornaram-se numa grande oportunidade de aprendizagem e apoio aos alunos.

Ameaças

Os planos de aulas iniciais, eram direcionados para aulas presenciais e por isso tiveram que ser repensados e adaptados para as aulas em modalidade de ensino a distância. No entanto, esse fator não prejudicou nem alterou qualquer linha do projeto já formulado, apenas foi necessário modificar a duração da intervenção, que se alongou durante mais tempo. As atividades que também elas seriam realizadas em aula, foram realizadas de forma assíncrona, o que possibilitou que as aulas síncronas, se centrassem mais na abordagem dos variados temas. No entanto, as aulas síncronas, tinham o tempo bastante limitado, o que me obrigou a gerir melhor o tempo da abordagem aos temas e conteúdos.

Para apoio à intervenção, foi construído o site 10.tecmultimedia.pt, que já estava organizado com todos os recursos necessários e local de entrega das atividades e projetos realizados. Devido à necessidade da utilização da plataforma Microsoft Teams, houve uma necessidade de reajuste, acabando o site por não ser utilizado.

Durante as aulas, foram surgindo alguns constrangimentos inerentes ao facto de os alunos se encontrarem em modalidade de ensino a distância. Duas das alunas, anularam a matrícula. Um dos alunos ligava a videochamada durante a aula, mas não estava presente e outros alunos não utilizavam câmaras, por não as terem, havia ainda alguma dificuldade em controlar se os alunos realmente estavam a assistir à aula ou não. Alguns dos alunos não tinham computador disponível ou não tinham o software instalado. Estes, tiveram que aguardar por computadores que a escola lhes emprestou e suporte na instalação de *software*. Por estarem em casa, tinham também mais dificuldade na organização e gestão do tempo, por forma a realizar todos os trabalhos solicitados pelos professores. Todos estes fatores vieram a refletir-se em atrasos nas entregas das atividades ou mesmo a não realização destas.

4.5. Apresentação e Análise de Dados | Intervenção Pedagógica

Seguidamente, farei a análise de dados do teste de diagnóstico e do questionário final da intervenção.

4.5.1. Teste de Diagnóstico

Ao teste de diagnóstico partilhado em *Google Forms*, responderam 8 alunos.

Os resultados deste teste de diagnóstico, mostraram que apenas metade dos alunos da turma se sentia confortável a utilizar o *Adobe Photoshop*.

Relativamente aos modelos de cor, nota-se, por parte dos alunos, alguma falta de clareza nestas definições (Figura 24).

Qual o modelo de cor utilizado em dispositivos móveis?
7 respostas

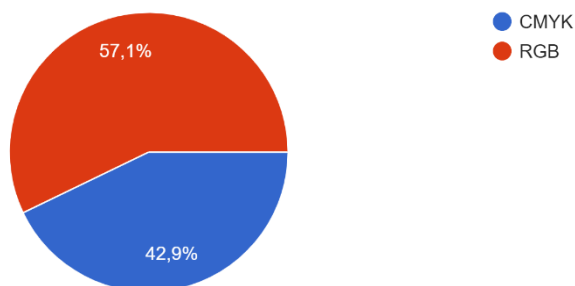


Figura 24 | Modelo de cor utilizado em dispositivos móveis

No que diz respeito aos formatos de imagem, percebi que os alunos não os conhecem tão bem como era esperado, mesmo já terem trabalhado com o *software*, *não* reconhecem o formato nativo do *Adobe Photoshop*, no entanto, reconhecem outros formatos de imagem.

Os alunos na sua maioria, conhecem e sabem distinguir os tamanhos/formatos de papel internacional (Figura 25).

Qual dos formatos de papel internacional abaixo possui as maiores dimensões?

8 respostas

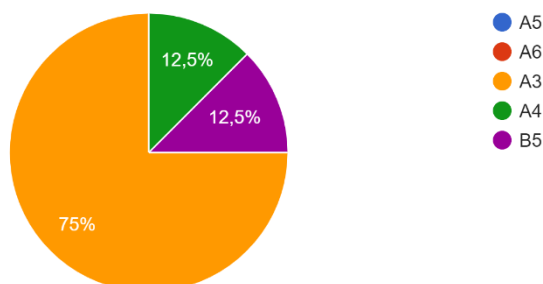


Figura 25 | Formatos de papel internacional

Na questão “Das seguintes tarefas, quais sabes fazer no Photoshop”, compreende-se que os alunos já sabem realizar muitas das tarefas básicas referidas, como consta na Figura 26. Como por exemplo, retirar fundos a imagens e manipular formas, utilizar filtros, utilizar as ferramentas básicas como pincel, borracha, varinha mágica, entre outros.

Das seguintes tarefas, quais sabes fazer no Photoshop?

8 respostas

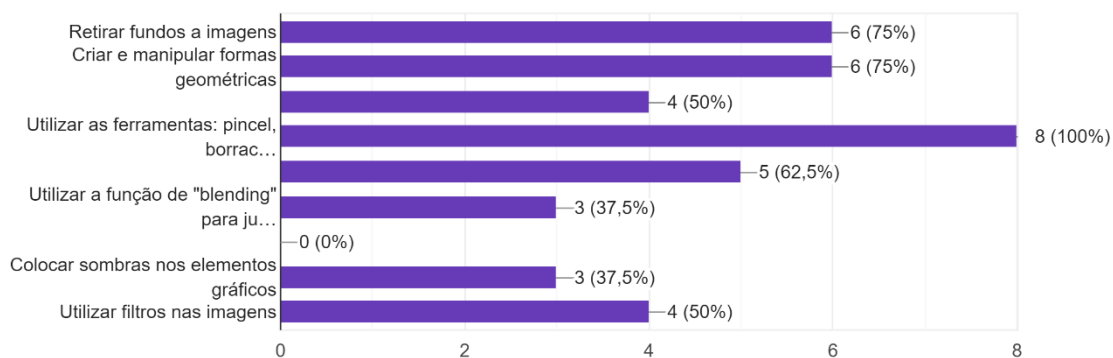


Figura 26 | Das seguintes tarefas, quais sabes fazer no Photoshop?

Relativamente às questões de resposta aberta, em que proponho aos alunos observarem alguns cartazes de cinema reais com algumas lacunas gráficas e seguidamente fazerem um comentário acerca de cada um deles, os alunos dão respostas muito diversas e claro, de acordo com os seus gostos pessoais. No entanto, apesar de pouco descritivos, são bastante críticos e conseguem perceber alguns dos problemas visuais dos cartazes, excesso de elementos visuais, cores mal escolhidas, falta de equilíbrio, entre outros.

Após aplicação e análise deste questionário, tendo em conta a observação realizada em várias aulas anteriores com a professora cooperante, defini o projeto a executar e compreendi que no geral todos os alunos, apesar de não se sentirem confortáveis com o *software Adobe Photoshop*, se bem orientados eram capazes de realizar o projeto proposto de forma eficiente. Como não conheciam muitas ferramentas e técnicas possíveis de trabalhar e realizar com o *software*, aproveitei este fato oportunamente para lhes dar a conhecer alguns novos efeitos e técnicas avançadas de edição de imagem. Estas, seriam úteis para a realização do projeto final.

4.5.2. Questionário da Avaliação da Intervenção

Após a conclusão da intervenção foi partilhado com os alunos, um questionário realizado no *Microsoft Forms* para avaliarem várias dimensões relacionadas com toda a intervenção. Seguidamente, apresento a análise dos dados referente às respostas ao questionário aplicado aos alunos. Neste questionário foi utilizada uma escala de *Likert* com 5 níveis de resposta (1-Discordo Totalmente; 2-Discordo; 3-Não concordo nem discordo; 4-Concordo; 5-Concordo Totalmente).

Com as questões colocadas, procurei compreender as opiniões dos alunos referentes à minha prestação e desempenho como professora, à organização das aulas à distância (síncronas e assíncronas), à metodologia de trabalho baseado projeto, às suas opiniões relativamente ao projeto, recursos fornecidos e disciplina. Ao questionário de avaliação da intervenção, responderam um universo de 10 alunos da turma de 10ºMM.

A análise descritiva dos dados foi realizada com base no ficheiro de Excel gerado pelo *Microsoft Forms*, após o preenchimento pelos alunos. Os dados foram tratados e foram realizadas as seguintes tabelas.

Relativamente à primeira dimensão, Tabela 4, posso concluir que a minha prestação foi bastante positiva na opinião dos alunos, visto que as respostas às sete questões são na sua maioria “Concordo” ou “Concordo Totalmente”, à exceção de um aluno que respondeu “Não concordo nem discordo” na última questão. Esta dimensão teve uma média global de 4.6 valores. Os alunos consideraram que fui clara desde a apresentação dos objetivos até à sua implementação, mostrando conhecimentos acerca dos conteúdos lecionados e das ferramentas utilizadas. Os conteúdos foram também adequados aos conhecimentos que os alunos já tinham adquiridos anteriormente.

A Professora	Discordo Totalmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo Totalmente	Média
A Professora foi clara na apresentação dos objetivos?	0	0	0	4	6	4,6
A Professora mostrou conhecimentos sobre o conteúdo apresentado?	0	0	0	2	8	4,8
A Professora foi clara durante a sua intervenção?	0	0	0	6	4	4,4
As aulas desenvolvidas pela Professora foram adequadas aos conhecimentos dos alunos?	0	0	0	5	5	4,5
A Professora disponibilizou-se para esclarecer as dificuldades dos alunos?	0	0	0	1	9	4,9
A Professora domina as ferramentas utilizadas?	0	0	0	1	9	4,9
A Professora incentivou a participação dos alunos?	0	0	1	6	3	4,2
Média Total						4,6

Tabela 4 / Dimensão – A professora

No que diz respeito à “Organização das aulas síncronas e assíncronas”, as opiniões também foram muito favoráveis e positivas, obtendo, nesta dimensão, uma média de 4.4 valores (Tabela 5). Portanto, os alunos observaram que os objetivos foram cumpridos e o desenvolvimento das aulas foi na continuidade os módulos ministrados anteriormente e de encontro às suas expectativas e nível de conhecimentos.

Organização das aulas síncronas e assíncronas	Discordo Totalmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo Totalmente	Média
Os objetivos iniciais propostos foram cumpridos?	0	0	1	3	6	4,5
O desenvolvimento das aulas foi adequado ao meu nível de conhecimento.	0	0	2	2	6	4,4
As aulas corresponderam de forma positiva às minhas expectativas.	0	0	1	4	5	4,4
As aulas foram bem articuladas com os módulos ministrados anteriormente?	0	0	1	5	4	4,3
Tive fácil acesso a toda a documentação fornecida.	0	0	1	3	6	4,5
Média Total						4,4

Tabela 5 / Dimensão – Organização das aulas síncronas e assíncronas

Na terceira dimensão, Metodologia de trabalho (Tabela 6), os alunos consideraram que os objetivos foram claros e que a metodologia utilizada, os ajudou no

desenvolvimento das atividades propostas. A interação que existiu entre mim e os alunos foi adequada aos objetivos, aos recursos disponíveis e formas de comunicação possíveis.

Metodologia de trabalho	Discordo Totalmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo Totalmente	Média
Os objetivos das atividades foram claros.	0	0	1	4	5	4,4
Forma cumpridas todas as atividades propostas.	0	0	2	2	6	4,4
A metodologia de trabalho “Project Based Learning” (trabalho baseado em projeto) ajudou no desenvolvimento das atividades.	0	0	2	3	5	4,3
A interação e comunicação entre professor e aluno foram adequados aos objetivos.	0	0	2	2	6	4,4
Média Total						4,4

Tabela 6 | Dimensão – Metodologia de Trabalho

Na opinião geral acerca da intervenção (Tabela 7), os alunos consideraram que, a realização das atividades propostas, foram motivantes e proporcionaram a consolidação de conhecimentos adquiridos em módulos anteriores. Relativamente ao sucesso da realização das atividades de forma autónoma, apesar de positiva, pode-se observar que as opiniões divergiram um pouco, visto que os alunos não tinham o mesmo apoio que é possível presencialmente em sala de aula. No entanto, foi-lhes dado apoio sempre que o solicitaram ou necessitavam.

Opinião geral acerca do Projeto de Intervenção	Discordo Totalmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo Totalmente	Média
As atividades propostas foram motivantes	0	0	2	2	6	4,4
A realização deste projeto permitiu a consolidação de conhecimentos dos módulos anteriores	0	0	2	3	5	4,3
Foi desafiante e motivante criar o Projeto Final – O Filme da Minha Vida	0	0	1	4	5	4,4
Consegui realizar de forma autónoma as atividades para o desenvolvimento do projeto	0	0	3	2	5	4,2
Média Total						4,3

Tabela 7 | Dimensão – Opinião geral acerca do projeto de intervenção

Quanto aos recursos fornecidos (Tabela 8), a opinião dos alunos também foi bastante positiva, sendo que, o recurso com mais significado para a aprendizagem dos

alunos foram os vídeos realizados e partilhados por mim. No regime de ensino a distância, os vídeos foram uma ótima ferramenta de apoio à realização das atividades assíncronas e contribuíram para o sucesso da realização do projeto final. Também os recursos orientadores, apresentações e ficheiros multimédia facultados, mostraram-se pertinentes nas diversas fases do projeto.

Qual a tua opinião acerca dos recursos fornecidos?	Muito insuficiente	Insuficiente	Suficiente	Bom	Muito Bom	Média
Documentos Orientadores (acerca das atividades que eram propostas) e Critérios de Avaliação	0	0	2	3	5	4,3
Apresentações Powerpoint	0	0	0	4	6	4,6
Vídeos das atividades	0	0	0	2	8	4,8
Imagens e ficheiros multimédia	0	0	1	4	5	4,4
Média Total						4,5

Tabela 8 / Dimensão – Recursos Fornecidos

A última questão é referente à disciplina de Produção Multimédia e a maioria dos alunos gosta da disciplina e acha que contribui de forma positiva para o seu desempenho profissional. Pois, é nesta disciplina que desenvolvem trabalhos mais práticos e significativos.

Disciplina de Produção Multimédia	Discordo Totalmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo Totalmente	Média
Gosto muito da disciplina de Produção Multimédia	0	0	2	2	6	4,4
A disciplina de Produção Multimédia contribui de forma positiva para o meu bom desempenho profissional	0	0	2	5	3	4,1
Média Total						4,3

Tabela 9 / Dimensão - Disciplina de Produção Multimédia

5. Dimensão Investigativa

Neste capítulo serão descritas informações que considero importantes, relativamente à dimensão investigativa que me propus a trabalhar na minha prática de ensino supervisionada. Começo por identificar e definir a minha questão investigativa, fazendo uma breve contextualização do tema relacionando-o com a educação, defino objetivos para responder à questão investigativa, descrevo os instrumentos utilizados para recolha de dados, faço uma apresentação e análise de dados e por fim apresento uma conclusão acerca do estudo.

5.1. Questão Investigativa

Na sequência da identificação das dificuldades no ensino da multimédia, anteriormente referidas, existe uma, particularmente que tenho vindo a verificar de forma constante: a falta de sensibilidade estética dos alunos. Verifico que os alunos aprendem facilmente a trabalhar com os *softwares* de multimédia, no entanto têm alguma dificuldade em organizar de forma harmoniosa todos os elementos que um produto multimédia pode conter (texto, imagens, cores, formas, entre outros). É uma característica que pode ser inata no indivíduo, nascer com ele ou até ir sendo desenvolvida ao longo da sua vida, mas que não sendo, precisa de ser desenvolvida. No caso dos alunos do curso de TM, é essencial ter esta característica aguçada, para assim conseguirem concretizar produtos de qualidade, funcionais e comunicativos.

A problemática a investigar traduz-se então, no “Desenvolvimento da Sensibilidade Estética na Edição e Manipulação de Imagem Digital”, pois considero que é uma das competências fundamentais a ser desenvolvida num curso profissional Técnico de Multimédia.

Apesar de estar presente no curso um módulo de âmbito teórico, que aborda a comunicação visual e todos os seus conceitos inerentes, nota-se uma falta de ligação da teoria com a prática, e por isso os alunos acabam por não compreender totalmente como é suposto realizar um bom produto, não se traduzindo numa aprendizagem realmente significativa. Este conhecimento mais teórico se for relacionado com a prática, acaba por ajudar a desenvolver o modo como é observado o mundo e tudo o que o rodeia.

É um facto, que em muitas escolas determinadas disciplinas do curso de Multimédia, são lecionadas por professores da área da informática, que na teoria devem

dominar uma panóplia de conhecimentos, não só, técnicos como também teóricos. No entanto, como os professores de informática normalmente não têm experiência prática a nível de *design*, acabando por se focarem mais, em lecionar os conceitos técnicos dos *softwares* de *design*, não associando os trabalhos com as regras e princípios de comunicação visual.

Por exemplo, quem trabalha na área de *design*, não vê os objetos do quotidiano, uma publicidade, o mundo com os mesmos olhos de um utilizador comum. Para este último, alguns detalhes passam despercebidos. Para uma pessoa que conheça os princípios da comunicação visual, e seja da área criativa, os objetos do quotidiano passam a ser vistos com maior detalhe, com uma atenção diferente. Uma publicidade que passa na televisão ou numa revista é vista de uma forma mais técnica, crítica e atenta. Tudo o que nos rodeia acaba por ser então, um meio de pesquisa valioso. “A observação constante e direta é uma das ferramentas mais importantes que um *designer* usa” (Dabner et al., 2019, p.12). Segundo o mesmo autor, à medida que se desenvolve a forma de olhar o mundo, até os objetos comuns, antes vistos, podem ser ótimas fontes de inspiração.

Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória: Sensibilidade Estética como Área de Competências a Desenvolver

A Sensibilidade Estética e Artística, está diretamente ligada ao Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória. É uma das dez áreas de competências que os alunos devem desenvolver, para assim, construírem os alicerces necessários e se tornarem cidadãos mais responsáveis, autónomos, com espírito crítico e todas as outras competências essenciais que ajudam a encarar este mundo em constante mudança e a panóplia de oportunidades que este oferece.

Segundo o Perfil do Aluno, os alunos desenvolvem a sensibilidade estética, participando em atividades artísticas e culturais, experienciando vários papéis (público, criador, interprete) tomando consciência das opções criativas que existem à sua volta. Este desenvolvimento, também se dá, experienciando e criando produtos diversificados, fazendo a utilização de diferentes técnicas e recursos, tendo em conta o objetivo e a finalidade dos mesmos. É também essencial existirem momentos de reflexão, comparação e discussão de várias produções artísticas.

Desenvolvimento da Sensibilidade Estética nos Alunos

Lopes et al. (2015, p.51) referem que é através da experimentação estética que se desenvolve uma atitude estética. Para educação estética é imprescindível “*aprender a ver, a ouvir, a perceber melhor os objetos, a forma, o espaço, a cor*”.

No curso profissional de TM, é fundamental desenvolver as competências criativas, expandir as perspectivas e a forma como se olha o mundo. “*As pessoas mais criativas em todas as áreas, fazem do mundo a sua inspiração e extraem ideias e conteúdo tanto da experiência como de pesquisas.*” (Dabner et al., 2019, p.10)

Dabner et al (2019, p.12) define que é importante criar um caderno ou arquivo para colecionar ideias e “*fragmentos de inspiração*” que agradam ao indivíduo, tanto como forma de consultar para inspiração e referência futura, como também para começar “*a definir a sua própria perspectiva e a desenvolver uma voz visual própria*”. Recomenda também uma série de outras técnicas de pesquisa para desenvolver a proficiência de um profissional da área criativa, que divide em dois tipos de fontes: primárias e secundárias. Destaco as que considero mais importantes e pertinentes a fomentar nos alunos do curso de TM:

Fontes primárias

- Pesquisa factual:
 - Conhecimento, opinião e memória do sujeito;
 - Observação;
 - Análise;
 - Diários em vídeo/escritos;
 - Esboços;
- Pesquisa visual:
 - Fotografia, gravação em vídeo e áudio, escrita;
 - Experimentação de composição e manipulação de imagens, 2D, 3D, tipográfica;

Fontes secundárias

- Pesquisa factual:
 - Visita a museus;
 - Jornais, revistas, artigos;
 - Cinema, teatro, televisão, rádio;
 - Livros, música;
 - Participação em palestras, debates, conferências;

- Pesquisa visual:
 - Visita a exposições;
 - Colecionar materiais visuais (bilhetes, embalagens, fotos, postais, cartazes, entre outros)

Posto isto, e considerando todas as informações referidas neste ponto, foram definidos os objetivos da minha investigação e desenhadas as estratégias para os concretizar.

5.2. Objetivos

Os objetivos principais deste estudo, passam por identificar se os alunos realizam no seu dia-a-dia, algum tipo de atividades, das referidas acima, que explorem e desenvolvam os seus conhecimentos de comunicação visual e consequentemente a sensibilidade estética. Através da minha intervenção, o objetivo também foi proporcionar-lhes algumas experiências de caráter prático e variado, que provoquem estímulos e os ajudem no desenvolvimento dessa mesma sensibilidade.

Para contribuir para o desenvolvimento da sensibilidade estética nos alunos, coloquei em prática diversos métodos pedagógicos ativos. Estes, colocam os alunos em contacto com a realidade e permite-lhes fazer análises críticas de produtos autênticos, desenvolver a pesquisa, a imaginação e a criatividade e definir e planear uma ideia, criando depois, um produto multimédia tendo em consideração as regras de comunicação visual, apresentá-lo aos colegas e realizar a avaliação e heteroavaliação. Todas estas, são experiências que ajudam a desenvolver a sensibilidade estética, espírito crítico dos alunos e outras competências transversais.

Análise de Cartazes: ao analisarem um produto real, os alunos tomam conhecimento com o que já existe e podem demonstrar a sua opinião perante o grupo e vice-versa, existindo assim, uma troca de ideias;

Desenvolvimento de Atividades de Manipulação de imagem: Os alunos conhecem novos efeitos, técnicas e manipulação de imagem que podem aplicar futuramente noutros trabalhos;

Desenvolvimento de Pesquisa e definição da ideia: Ao pesquisarem, os alunos visualizam outras ideias, enriquecendo assim, o seu conhecimento, alimentando a sua criatividade e imaginação, formulando ideias próprias, realizando por fim, o briefing e

esboço do projeto, que os obriga a visualizar mentalmente o trabalho e a pensar em todos os elementos gráficos a utilizar;

Criação do Produto: à medida que criam o produto multimédia, os alunos desenvolvem mentalmente a capacidade de compor e concretizar no computador a ideia definida anteriormente em esboço;

Apresentação e Avaliação do Produto: os alunos tomam conhecimento dos produtos desenvolvidos pelos seus pares e formulam críticas acerca dos mesmos.

5.3. Instrumentos de Recolha de Dados

Para avaliar a dimensão investigativa, coloquei em prática alguns instrumentos que me permitiram avaliar e analisar a mesma. São eles:

- Questionário inicial e questionário final acerca da temática de investigação. Este questionário foi construído, recorrendo a imagens ilustrativas de bons e maus *designs* de cartazes de cinema. No questionário inicial, os alunos puderam partilhar a sua opinião livremente descrevendo o que achavam desses mesmos cartazes. No questionário final, as imagens dos cartazes eram acompanhadas de uma escala de Likert constituída por 5 níveis de avaliação (1. Discorda Totalmente, 2. Discorda, 3. Não concorda nem discorda, 4. Concorda, 5. Concorda Totalmente) relativamente a algumas características relacionados com os elementos gráficos contidos nas imagens;
- Grelha de avaliação do projeto desenvolvido pelos alunos recorrendo aos critérios presentes na rúbrica;
- Produto Final realizado pelos alunos: Cartaz de cinema “O Filme da Minha Vida”.

5.4. Apresentação e Análise de Dados | Investigação

Para compreender que tipo de experiências os alunos vivem no seu dia-a-dia, que contribuam para um desenvolvimento da sensibilidade estética e a forma de olhar o mundo e os objetos que o rodeiam, coloquei várias questões representadas na Tabela 10. Estas questões foram formuladas, baseando-me no tipo de atividades abordadas anteriormente, que ajudam ao desenvolvimento da sensibilidade estética nos alunos. Os alunos também tiveram a oportunidade de observar vários cartazes de cinema reais e de acordo com diversas afirmações, mostrar a sua opinião e visão crítica. A estas questões

responderam um universo de 10 alunos, os restantes faltaram e não preencheram o formulário.

Relativamente à primeira questão, posso concluir que os alunos não costumam ir com frequência a espaços culturais. Os alunos centram as suas respostas no “Discordo” o que resulta numa média de 2,2 valores, a média mais baixa relativamente a todas as outras questões. Visitas a museus, exposições, parques e outros espaços deste género são ótimas fontes de conhecimento e inspiração pois, tomam conhecimento com outros contextos, culturas, religiões, entre outros. Em suma, desperta-lhes a mente para o que demais existe.

No que diz respeito ao olhar crítico e atento dos alunos relativamente a tudo o que os rodeia, metade destes, considera que toma atenção aos detalhes, contando com uma média de 3,3 valores.

Os alunos consideram que quando visualizam ideias que gostam, as registam de várias formas (fotografia, esboços, recortes) para futura consulta e inspiração.

No que concerne à realização de produtos multimédia, sete dos alunos admitem que criam produtos multimédia por iniciativa própria, no entanto, nem sempre elaboram o planeamento e esboço do projeto, antes de o realizarem nos meios digitais. A maioria dos alunos, explora e experimenta várias cores, tipos de letra, elementos e organização dos mesmos, para visualizar de que forma ficam melhores esteticamente no produto multimédia. Por último, consideram também, que analisam o produto criticamente até obterem o resultado final desejado.

Analisando todos os pontos, os que se destacam com valores mais baixos de média, devem ser os de maior destaque e urgentes de melhorar. A escola pode fomentar visitas a locais culturais, pois muitos alunos, apenas têm oportunidade de ter experiências desse tipo quando frequentam a escola.

Os alunos admitem que não fazem um planeamento ou esboço antes de colocar em prática uma ideia de realização de um produto multimédia no computador. No entanto, o planeamento e formulação da ideia do projeto é essencial antes de a colocar em prática, pois *“todos os projetos de design começam com as ideias mais vagas e devem ser decompostos em partes menores”* (Dabner et al., 2019, p.26). Uma boa pesquisa antes de executar o projeto, poderá ajudar a compreender e a identificar o público-alvo para assim, transmitir a mensagem de uma forma mais eficaz (Dabner et al., 2019, p.24).

Desenvolvimento da Sensibilidade Estética	Discordo Totalmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo Totalmente	Média
Costumo frequentar museus e espaços culturais	2	5	2	1	0	2,2
Observo com um olhar crítico e atento aos detalhes de tudo o que me rodeia (objetos, publicidades, filmes, jogos, natureza, ...)	1	1	3	4	1	3,3
Costumo fazer esboços/desenhar, fotografar, guardar recortes ou flyers para inspiração futura nas minhas ideias	2	0	3	4	1	3,2
Desenvolvo produtos multimédia (websites/ vídeos/ música/ imagem/ animação ou outros) por iniciativa própria	0	2	1	4	3	3,8
Faço o planeamento e esboços/storyboards das minhas ideias antes de realizar os meus produtos multimédia	1	4	3	2	0	2,6
Quando desenvolvo produtos multimédia experimento várias cores, tipos de letra, organização de elementos	0	0	3	3	4	4,1
Analiso criticamente o meu trabalho até obter um produto final do meu agrado, mas acima de tudo, que passa a mensagem adequada	0	0	3	5	2	3,9
Média Total						3,3

Tabela 10 / Desenvolvimento da Sensibilidade Estética

Em relação à análise dos vários cartazes reais, os alunos foram muito diversificados na sua opinião, visto que esta, depende muito da sua experiência, forma de olhar os detalhes e gosto pessoal. Seguidamente, faço uma análise dos resultados face às afirmações colocadas em cada um dos cartazes de cinema. Foram para isso mostrados aos alunos cinco cartazes: *The Fall*, *I Feel Pretty*, *Winchester*, *Thor* e *Interstellar*. Estes cartazes foram propositadamente escolhidos, de forma a provocar emoções nos alunos. Alguns dos cartazes mostram excesso de elementos ou falta de ligação entre eles, cores mal escolhidas, enquanto que outros mostram estruturas mais harmoniosas e equilibradas. Em cada cartaz foram colocadas cinco afirmações relacionadas com algumas características dos elementos gráficos dos mesmos, em que os alunos mostraram a sua opinião.

Analisando o primeiro cartaz do filme *The Fall* (Figura 27), que se apresenta com demasiados elementos gráficos sem ligação entre si e os elementos textuais encontram-se um pouco desorganizados, causando assim demasiada confusão visual para o espectador. Os alunos consideram que é um cartaz que contém esquemas de cor adequados, mas que realmente tem demasiados elementos gráficos. No entanto, não manifestam opinião no que diz respeito à ligação e harmonia entre os elementos. Na última afirmação, os alunos mostram opiniões muito diferentes, na vontade de assistir ao filme (Tabela 11).



Figura 27 | Cartaz: *The Fall*

Cartaz: <i>The Fall</i>	Discordo Totalmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo Totalmente
Utilização de esquemas de cor adequados	0	1	1	5	3
Tem demasiados elementos causando confusão visual	0	1	2	4	3
Os elementos do cartaz têm ligação uns com os outros	1	1	5	2	1
Os elementos de texto estão organizados de forma harmoniosa e visualmente agradável	0	1	6	1	2
O cartaz provoca-me emoções que me fazem sentir vontade de o ver	2	1	2	3	2

Tabela 11 | Cartaz: *The Fall*

O cartaz do filme da Figura 28, *I Feel, Pretty*, utiliza esquemas de cor com pouco contraste, devido à paleta de cores escolhidas. Tem poucos elementos gráficos que transmitem nenhuma informação acerca do filme. Mostra através do espaço negativo e da posição dos elementos, algum destaque e movimento. Na opinião dos alunos, os esquemas de cor estão adequados, verificam movimento. No que diz respeito à pobreza dos elementos utilizados, os alunos não têm opinião formulada. É um cartaz que desperta pouca curiosidade (Tabela 12).

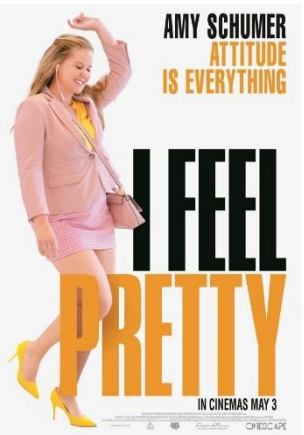


Figura 28 | Cartaz: *I Feel, Pretty*

Cartaz: I Feel, Pretty	Discordo Totalmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo Totalmente
Utilização de esquemas de cor adequados provocando bastante contraste	0	1	2	4	3
O espaço negativo (espaço vazio) conduz o olhar para os elementos gráficos	0	0	2	5	3
A posição da imagem causa a sensação de movimento/dinamismo	0	0	1	4	5
A composição é demasiado pobre passando pouca informação sobre o filme	0	2	5	2	1
O cartaz provoca-me emoções que me fazem sentir vontade de o ver	1	3	2	3	1

Tabela 12 / Cartaz: I Feel, Pretty

O cartaz do filme *Winchester* (Figura 29), está bem estruturado, apresentando bons esquemas de cor, elementos adequados e equilibrados com ligação entre si, mostrando movimento entre eles. A composição está completamente alinhada com o género do filme: Terror. Para os alunos (Tabela 13), esses aspetos são claríssimos, concordando com as afirmações. É um cartaz que lhes provoca emoções que os fazem ter vontade de ver o filme.



Figura 29 / Cartaz: Winchester

Cartaz: Winchester	Discordo Totalmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo Totalmente
Utilização de esquemas de cor adequados ao género	0	0	1	3	6
Apesar da assimetria entre os elementos, têm ligação entre eles e estão equilibrados	0	0	1	5	4
A posição da imagem causa a sensação de movimento/dinâmica	0	1	2	2	5
Os elementos de texto transmitem a sensação adequada	0	0	2	6	2
O cartaz provoca-me emoções que me fazem sentir vontade de o ver	0	0	3	5	2

Tabela 13 / Cartaz: Winchester

O cartaz do filme *Thor*, conforme a Figura 30, apresenta-se com demasiados personagens, alguns deles repetidos, apresentando esquemas de cor adequados ao gênero do filme e tipografia adequada. Na opinião dos alunos (Tabela 14), a utilização das cores, elementos de texto é adequada e existe coerência entre os elementos visuais. Relativamente à existência de demasiados elementos visuais as opiniões variam um pouco. Os alunos consideram que o cartaz provoca emoções que os fazem sentir vontade de ver o filme.



Figura 30 / Cartaz: *Thor*

Cartaz: Thor	Discordo Totalmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo Totalmente
Utilização de esquemas de cor adequados ao gênero	0	1	1	3	5
Tem demasiados elementos visuais sem ligação entre si	3	2	2	2	1
Existe coerência entre os elementos visuais	0	0	4	4	2
Os elementos de texto estão desadequados à mensagem a transmitir	2	3	2	1	2
O cartaz provoca-me emoções que me fazem sentir vontade de o ver	0	1	1	2	6

Tabela 14 / Cartaz: *Thor*

O cartaz do filme representado na Figura 31, *Interstellar*, está bastante equilibrado com uma ótima composição de imagens e tipografia adequada ao gênero e mensagem que pretende passar ao espectador. Apresenta um bom posicionamento dos elementos, dando um efeito de profundidade, dimensão e perspetiva. Neste cartaz, alguns dos alunos dão respostas na zona neutra, no entanto a maioria destes concorda com as afirmações colocadas (Tabela 15).



Figura 31 / Cartaz: *Interstellar*

Cartaz: Interstellar	Discordo Totalmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo Totalmente
Utilização de esquemas de cor adequados ao gênero	0	0	1	6	3
O cartaz respeita a Regra dos Terços no posicionamento dos elementos	0	0	3	5	2
Apresenta profundidade, dimensão e perspectiva	0	0	4	3	3
Os elementos de texto acrescentam significado à mensagem que se deseja passar	0	0	4	6	0
O cartaz provoca-me emoções que me fazem sentir vontade de o ver	0	0	4	4	2

Tabela 15 | Cartaz: Interstellar

5.5. Conclusão do Estudo

De acordo com a análise realizada, posso concluir que, a sensibilidade estética é uma característica que pode estar mais ou menos desenvolvida no indivíduo, no entanto não é uma característica que seja imutável. Esta, pode sempre ser desenvolvida e este desenvolvimento vai depender de como cada indivíduo experiencia a sua vida. Na área do design e multimédia, a estética tem muita relação com os fundamentos de composição da comunicação visual, ou seja, de como os vários elementos estão organizados visualmente num determinado produto multimédia, de forma a despertar o olhar do espectador e comunicar uma mensagem. A escola pode ajudar a promover essas experiências aos alunos em contexto sala de aula ou fora dela, proporcionando aos alunos o desenvolvimento de várias competências.

Neste estudo tive a oportunidade de compreender alguns aspetos relativos ao desenvolvimento da sensibilidade estética no que diz respeito à edição e manipulação de imagem digital. O contributo dos professores é essencial, na medida em que devem dinamizar vários tipos de metodologias ativas, motivando os alunos a uma maior participação na sua aprendizagem. Posso também frisar, que a criação e utilização de recursos educativos digitais de qualidade por parte dos professores, no processo de ensino e aprendizagem, têm um peso enorme no desenvolvimento de competências nos alunos. Pois, permitem aos alunos, neste caso da área da multimédia, adquirirem as competências técnicas relativas aos conteúdos programáticos e, ao mesmo tempo, visualizarem vários

outros produtos digitais que, acabam por se tornar exemplos. Importa referir, que os recursos que mais contribuíram para os alunos realizarem um trabalho com mais qualidade, durante a minha intervenção, foram os vídeos tutoriais partilhados com os mesmos. Os vídeos permitiram aos alunos não só, visualizar e colocar em prática as várias técnicas de edição e manipulação de imagem, como também, focar alguns aspetos que devem ter em consideração quando realizam composições de imagem. A possibilidade de os visualizarem sempre que necessário, permitiu aos alunos, trabalhar ao seu ritmo e de forma autónoma, o que nem sempre é possível em sala de aula.

6. Balanço Reflexivo

Neste capítulo, apresento um balanço acerca de todo o processo e trabalho realizado durante a minha intervenção e sobre a profissão enquanto docente.

A minha experiência como professora e formadora na área de informática teve início no ano de 2006, lecionando desde aí, uma panóplia de disciplinas do grupo 550 – Informática. Lecionei diversas disciplinas e UFCDs da área, como TIC, Redes de Comunicação, Programação de Sistemas de Informação, Sistemas Operativos, lecionando também algumas disciplinas da área da Multimédia, onde ensinava conteúdos relacionados com edição de imagem bitmap, vetorial, edição de vídeo e animação 2D. Lecionei para vários tipos de alunos de vários níveis de ensino, desde o 1ºciclo, 3ºciclo e secundário, ensino profissional, passando também pela formação de adultos em CETs, Ensino Especial e Ensino Prisional.

Todo este percurso tem sido bastante enriquecedor ao nível da minha experiência profissional, incrementando não só os meus conhecimentos técnicos, como também as minhas competências pedagógicas na leção das várias disciplinas e respetivos conteúdos. Obrigando-me de forma constante a refletir, a repensar e adaptar os recursos e métodos pedagógicos aos vários tipos de alunos e às suas necessidades, de forma a proporcionar-lhes experiências de aprendizagem significativa. Torna-se, portanto, elementar e enriquecedor, refletir e planificar as práticas pedagógicas, desenhá-las antecipadamente e redesenhá-las sempre que haja essa necessidade.

Segundo Reis (2011, p. 54), é a refletirmos sobre as nossas práticas pedagógicas e dos outros professores que nos desenvolvemos profissionalmente. Sem essa reflexão, o professor acaba por estagnar numa rotina e perde a oportunidade de aprendizagem. *“Através da reflexão, os professores estruturam e reestruturam o seu conhecimento prático e pessoal.”*

A reflexão e o olhar crítico da prática docente é essencial para tomarmos consciência das nossas práticas, melhorarmos e crescermos, tanto a nível profissional, como a nível pessoal, sempre que se ache necessário. A prática profissional é muito mais do que planear e lecionar as aulas, é igualmente mantermo-nos informados e atualizados de acordo com a atual política e com as situações que vivemos no presente. Nomeadamente a pandemia do Covid-19, que nos forçou a repensar todas as práticas de sala de aula, o ensino presencial e a rápida adaptação a um ensino a distância.

A reflexão deve ser vista, como ponto de partida, para melhoria da prática profissional, reconsiderando e atualizando as práticas de sala de aula consoante a necessidade (grupo, conteúdos, entre outros) diversificar e inovar as estratégias de ensino-aprendizagem e avaliação, para dar oportunidade de participação a todos. As práticas em sala de aula devem ser sempre reconsideradas e atualizadas.

É imprescindível, que sejamos resilientes, atentos e não nos acomodemos às rotinas letivas ou ao que é mais simples. O desenvolvimento pedagógico é um trabalho sem fim à vista e em constante desenvolvimento, exigindo tempo, dedicação, investigação e paixão.

Na minha experiência como docente, tinha também uma visão diferente da profissão, mais focada na preparação das aulas e no ensino dos conteúdos, talvez devido ao curto espaço de tempo dos contratos nas escolas e, portanto, não me sentir parte integrante na escola e/ou pela falta de experiência e grande necessidade de formação na área pedagógica.

Como resposta a essa necessidade, surgiu a oportunidade de realizar o Mestrado em Ensino de Informática, obtendo a profissionalização, adicionando aos meus conhecimentos técnicos, diversos outros conhecimentos que considero importantíssimos. A unidade curricular de Currículo e Avaliação contribuiu bastante para compreender o funcionamento do currículo e as práticas de aprendizagem, ensino e avaliação, através de metodologias diversificadas, deu-me oportunidade de abordar os vários conteúdos, discutir e refletir sobre eles de forma bastante significativa. A unidade curricular de Escola e Sociedade proporcionou-me uma extensa visão da estrutura do modelo escolar e todo o seu funcionamento e interação com os seus participantes. Em História da Educação em Portugal tive oportunidade de ter uma vasta visão e perspetiva histórica da educação, focando alguns aspetos importantes, como o da inovação na educação. As unidades curriculares de Didática de Informática desenvolveram em mim uma vasta panóplia de conhecimentos, dos quais destaco, a planificação, a reflexão acerca dos currículos das disciplinas de informática, plataformas de robótica e programação, compreensão das várias metodologias de aprendizagem, criação de recursos educativos digitais, cenários de aprendizagem, atividades pedagógicas inovadoras e utilização de *Learning Management Systems* (LMS). Por fim, nas unidades didáticas de Iniciação à Prática Profissional, onde houve lugar à investigação em educação, práticas letivas em contexto escolar, definição de estratégias e tarefas, recursos didáticos e processos de avaliação.

No seguimento da unidade curricular de Iniciação à Prática Profissional III, onde escolhi a escola, a disciplina e o módulo que iria trabalhar, realizei um projeto de intervenção pedagógica, para colocar em prática no semestre seguinte. A escolha da escola e da disciplina, teve que ver com o conhecimento que já tinha dela e do enorme gosto pela área da Multimédia.

No que concerne à minha intervenção, apesar das adaptações efetuadas, devido aos acontecimentos do presente, no que diz respeito à pandemia da Covid-19, decorreu como estava prevista e planificada. Existiu previamente e no decorrer do processo, um trabalho enorme de partilha e colaboração bastante gratificante, entre todos os intervenientes, professores orientadores, professora cooperante e alunos. Assim, possibilitou-me obter uma visão mais clara do que era possível concretizar dentro das várias possibilidades. A intervenção teve uma duração aproximada de 3 semanas e meia, distribuídas num total de 5 horas e meia (330 minutos) de aulas síncronas e 12 horas (720 minutos) de aulas assíncronas. Durante a intervenção, os alunos realizaram as diversas atividades propostas com sucesso, enriquecendo, não só as suas competências técnicas, ou seja, a aprendizagem de vários efeitos de tratamento de imagem avançado com o *software Adobe Photoshop*, como também as suas competências mais criativas. Os alunos estiveram em contacto com as diversas fases inerentes ao desenvolvimento de um produto multimédia. Desde o seu planeamento e esboço, pesquisa, concretização, finalização e publicação. Todo este processo foi realizado sentindo bastante motivação por parte dos alunos. As aulas, resultaram na realização de um projeto final, ou seja, a execução de cartazes de cinema com boas composições de imagens e bom nível de criatividade. Os cartazes, foram avaliados tendo em conta uma série de critérios definidos e presentes na rubrica partilhada com os alunos. Considero que a rubrica, ajudou bastante os alunos a direcionarem o desenvolvimento do projeto ao que realmente era pretendido e solicitado. No final, os alunos apresentaram os seus projetos aos colegas, obtendo *feedback* destes, realizando também a auto e heteroavaliação.

Não posso deixar de referir que existiram algumas contrariedades inesperadas, já identificadas anteriormente, mas que foram ultrapassadas com sucesso, possibilitando o cumprimento dos objetivos inicialmente formulados para a intervenção. Estas contrariedades surgiram e vão surgir diversas vezes ao longo do meu percurso profissional, ficando cada vez mais habilitada à sua resolução.

Por fim, considero que o Mestrado de Ensino em Informática decorreu repleto de aprendizagens riquíssimas, sendo para mim, bastante transformador e impulsionador,

tanto pessoal como profissionalmente. Ajudou-me a crescer bastante enquanto docente, permitindo-me desenvolver e focar noutras áreas, também elas fulcrais, para um ensino de qualidade. Compreendo presentemente, que o trabalho de docente é um trabalho contínuo no tempo, que implica empenho, dedicação e paixão.

7. Referências Bibliográficas

- Agrupamento de Escolas Eça de Queirós. (2015). Obtido de Projeto Educativo de Escola:
<http://www.queiroz.pt/documentos.html>
- Autonomia e Flexibilidade Curricular. Disponível em:
<http://afc.dge.mec.pt/pt/praticas/educacao-cidadania>
<http://afc.dge.mec.pt/pt/legislacao>
- Coutinho, C., Lisboa, E. (2011) Sociedade da informação, do conhecimento e da aprendizagem: desafios para educação no século XXI.
http://revista.educ.ie.ulisboa.pt/arquivo/vol_XVIII_1/artigo1.pdf
- Dabner, D., Stewart, S. & Vickress A. (2019). Curso de Design Gráfico – Princípios e Práticas (2ª Edição). Brasil: Editora G. Gili.
- Li, Z-N., Drew, M. & Liu, J. (2014). Fundamentals of Multimedia – Second Edition. Texts in Computer Science. Switzerland: Springer.
- Lopes, C., Lucas, A. & Pais, N. (2015). E a Estética Onde Fica? nversas Sobre Arte e Educação. Fundação Calouste Gulbenkian.
- Lopes, J. & Silva H. S. (2012). 50 Técnicas de Avaliação Formativa. Lisboa: Lider.
- Matos, J. F. (2014). Princípios Orientadores para o Design de Cenários de Aprendizagem.
https://drive.google.com/file/d/0Bw9_y3mpURWiUFpsV2cxS2FyVkk/view?usp=sharing
- Ministério da Educação / Direção-Geral da educação (2017). Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.
https://dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/perfil_dos_alunos.pdf
- Munari, B.(1968). Design e Comunicação Visual. Lisboa. Edições 70.
- Nordin, K., Nasir, A., Ali, D. & Nordin, M. (2011). Problem Based Learning (PBL) and Project Based Learning (PjBL) in Engineering Education: A comparison. Proceedings of the IETEC'11 Conference, Kuala Lumpur, Malaysia.

https://www.researchgate.net/publication/229036490_Problem-Based_Learning_PBL_and_Project-Based_Learning_PjBL_in_engineering_education_a_comparison

Piedade, J., Pedro, A. & Matos, J. P. (2018). Cenários de Aprendizagem como Estratégia de Planificação de Aulas na Formação Inicial de Professores: O Exemplo da Área de Informática. Instituto de Educação. Universidade de Lisboa. https://elearning.ulisboa.pt/pluginfile.php/232013/mod_resource/content/1/capitulo_cenarios_JP_AP_JFM_2018.docx

Pintassilgo, J. & Andrade, A. (2019). A inovação pedagógica no contexto de uma escola pública portuguesa: O caso do projeto FAROL. Lisboa: Instituto da Educação da Universidade de Lisboa.

Reis, P. (2011). Observação de Aulas e Avaliação do Desempenho Docente. Ministério da Educação – Conselho Científico para a Avaliação de Professores. Cadernos do CCAP – 2. <https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/4708/1/Observacao-de-aulas-e-avaliacao-do-desempenho-docente.pdf>

Ribeiro, N. (2012). Multimédia e Tecnologias Interativas. 5ª Edição Atualizada e Aumentada. Lisboa: FCA - Editora de Informática.

Santos, L & Pinto, J. (2017). Ensino de Conteúdos Escolares: A Avaliação como Fator Estruturante. (pp. 503-534).

Stevens, D.D. & Levi, A. J. (2005). Leveling the field: Using Rubrics to Achieve Greater Equity in Teaching and Assessment. Essays on Teaching Excellence, Professional and Organizational Development Network in Higher Education, 17 (1).

Talon-Hugon, C. (2015). A Estética – História e Teorias. Lisboa: Edições Texto & Grafia.

8. Anexos

Anexo 1 – Caraterização da Turma



Agrupamento de Escolas Eça de Queirós

Caracterização da Turma

Escola : Escola Secundária Eça de Queirós, Lisboa

Ano : 10 / Turma : 1(10) 10 TMM / Ano Letivo : 2019/20

Dados dos Alunos

Dados dos Alunos											
Género	masculino	10	feminino	4	Total					14	
Retenções no ano de escolaridade atual	0	14	Total							14	
Nº de retenções	0	10	1	3	2	1	Total			14	
Ano de escolaridade das retenções	7	3	9	1	Total					4	
Nacionalidade	portugal	11	brasil	2	moçambique	1	Total				14
Idade	19	1	17	7	16	3	15	2			
	14	1	Média					16,43	Total	14	
ASE	b	3	a	3	Total					6	
Outros	Ensino articulado	0	NEE	0	Portugues lingua não materna	0					
Nº de negativas no ano anterior	0	14									
O português é a tua língua materna?	Sim	13	Não	0							
Com quem vives habitualmente?	sozinho	1	mãe, pai, irmãos	1	mãe, pai, irmão	3	mãe, pai, 2 irmãos	1			
	mãe, pai	3	mãe	3							



Agrupamento de Escolas Eça de Queirós

Caracterização da Turma

Escola : Escola Secundária Eça de Queirós, Lisboa

Ano : 10 / Turma : 1(10) 10 TMM / Ano Letivo : 2019/20

Quantas horas costumas dormir por dia?	Menos do que 7 horas	3	Mais do que 10 horas	0	Entre 9 e 10 horas	0	Entre 8 e 9 horas	2	Entre 7 e 8 horas	8
Onde costumas tomar o pequeno-almoço?	No café	2	Não tomo	2	Na escola	0	Em casa	9		
Tens problemas de saúde?	Sim	7	Não	6						
Se sim, quais?	Outra	3	Epilepsia	0	Dificuldades visuais	4	Dificuldades motoras	0	Dificuldades de linguagem	0
			Dificuldades auditivas	0	Diabetes	0	Asma	1		
	Alergia(s)	0								
Tomas alguma medicação habitualmente?	Sim	3	Não	10						
Se sim, que medicação fazes?	valdispert, bomba para asmático	1	resperidona	1						
Em que situação aprendes melhor?	Sozinho	3	Nas aulas	5	Em grupo	3	Com um explicador	2		
Em casa, falas sobre escola/estudo?	Raramente	9	Nunca	2	Frequentemente	2				
Tens computador em casa?	Sim	6	Não	8						
Em casa, tens ligação à internet?	Sim	6	Não	8						



Agrupamento de Escolas Eça de Queirós

Caracterização da Turma

Escola : Escola Secundária Eça de Queirós, Lisboa

Ano : 10 / Turma : 1(10) 10 TMM / Ano Letivo : 2019/20

Qual a tua disciplina favorita?	matemática	2	inglês	3	história	3	francês	1	
	espanhol	1	educação física	2					
Qual a disciplina de que menos gostas?	português	1	nenhuma	1	matemática	7	inglês	1	
	história	1	física	1	educação física	1			
O que contribui mais para o insucesso escolar dos alunos?	Indisciplina na sala de aula	1	Falta de estudo	4	Falta de atenção/concentração	0	Dificuldades em compreender o professor	2	
	Desinteresse pela disciplina	5	Conteúdos difíceis	1					
Consideras-te um aluno...	Médio	11	Fraco	1	Bom	1			
Até quando pensas estudar?	Ensino superior	7	12º ano	6					
Gostas de estudar?	Sim	5	Não	8					
O que costumam fazer nos tempos livres?	Vou ao cinema	2	Vou à internet	10	Vejo televisão	2	Prático desporto	3	
	Passeio	5	Oiço música	6	Leio	2	Jogo no computador	6	
	Encontro-me com amigos	9							



Agrupamento de Escolas Eça de Queirós

Caracterização da Turma

Escola : Escola Secundária Eça de Queirós, Lisboa

Ano : 10 / Turma : 1(10) 10 TMM / Ano Letivo : 2019/20

Quando estudas?	Raramente	3	Nunca	1	Em véspera de teste	4	Diariamente	5
Onde costumás estudar?	Noutro local	0	Não estudo	1	Na explicação	0	Na escola	0
	Em casa de familiares	0	Em casa de amigos	0	Em casa	12		
Tens ajuda no estudo?	Sim	4	Não	8				
Que profissão gostarias de ter?	organizador de eventos	1	não sei	2	fotógrafo ou psicóloga	1	fotógrafo	2
	fotografia, veterinária	1	designer de multimédia	1	designer	1		
Escreve aqui o que consideras importante o teu DT saber	que tenho dificuldades a matemática e a físico-química	1	que me vou sentir perdido nas primeiras semanas ou meses	1	que me vou aplicar	2	não sei	1
	às vezes sou chato e faço coisas que nada têm a ver com as aulas.	1	as dificuldades dos alunos	1				



Agrupamento de Escolas Eça de Queirós

Caracterização da Turma

Escola : Escola Secundária Eça de Queirós, Lisboa

Ano : 10 / Turma : 1(10) 10 TMM / Ano Letivo : 2019/20

Dados do Pai

Nacionalidade	portugal	12	itália	1	brasil	1		
Form. Académica	Sem Habilitações	0	Formação Desconhecida	9	Básico (1º ciclo)	0	Básico (2º ciclo)	1
	Básico (3º ciclo)	2	Secundário	0	Pós-graduação	1	Bacharelato	0
	Licenciatura	1	Mestrado	0	Doutoramento	0	Outra	0
Sit. Emprego	situação desconhecida	9	trabalhador por conta de outrem	3	trabalhador por conta própria como empregador	1	trabalhador por conta própria como isolado	1

Dados da Mãe

Estado da Mãe								
Nacionalidade	portugal	13	brasil	1				
Form. Académica	Sem Habilitações	0	Formação Desconhecida	5	Básico (1º ciclo)	2	Básico (2º ciclo)	1
	Básico (3º ciclo)	1	Secundário	0	Pós-graduação	0	Bacharelato	1
	Licenciatura	3	Mestrado	1	Doutoramento	0	Outra	0
Sit. Emprego	situação desconhecida	5	trabalhador por conta de outrem	4	desempregado	4	outra	1



Agrupamento de Escolas Eça de Queirós

Caracterização da Turma


Escola : Escola Secundária Eça de Queirós, Lisboa

Ano : 10 / Turma : 1(10) 10 TMM / Ano Letivo : 2019/20

Dados do Encarregado de Educação

Parentesco	mãe	10	pai	2	outro	1	próprio	1
Nacionalidade	portugal	13	brasil	1				
Form. Académica	Sem Habilitações	0	Formação Desconhecida	4	Básico (1º ciclo)	1	Básico (2º ciclo)	1
	Básico (3º ciclo)	2	Secundário	0	Pós-graduação	0	Bacharelato	0
	Licenciatura	4	Mestrado	2	Doutoramento	0	Outra	0
Sit. Emprego	situação desconhecida	5	trabalhador por conta de outrem	4	desempregado	4	outra	1

Anexo 2 – UFCD 9954 – Fotografia e Imagem digital



[Página Inicial](#) | [Glossário](#) | [FAQ](#) | [Avisos Legais](#) | [Mapa do Site](#) | [Registo de Entidades Formadoras](#)

[Consulta do Catálogo](#) | [Atualizações](#) | [Documentação](#) | [Modelo Aberto de Consulta](#) |

Detalhe da UFCD

9954 - Fotografia e imagem digital

(*) Em Vigor

Designação da UFCD: Fotografia e imagem digital

Código: 9954

Carga Horária: 25 horas

Pontos de crédito: 2,25

Objetivos

- Caracterizar os fenómenos da luz e da formação da imagem.
- Identificar os princípios básicos dos dispositivos de captação de imagem.
- Caracterizar os conceitos fundamentais da imagem digital.
- Utilizar as técnicas formais e criativas da fotografia.
- Aplicar terminologias adequadas no domínio da fotografia.
- Captar e tratar imagens.

Recursos Didáticos

Conteúdos

- Breve história da fotografia e sua evolução
 - Fotografia convencional e digital
 - Fotografia contemporânea, fotojornalismo e outros géneros.
- Análise e semiótica da imagem
 - Luz e iluminação
 - Cor e colorimetria
- Imagem
 - Formação
 - Resolução
 - Tamanho
 - Formatos
- Captação de imagem
 - Equipamentos
 - Capacidade e limites
 - Modos de operação
- Objetivos
 - Controlos e técnicas de exposição
 - Sensibilidade
 - Profundidade de campo
- Enquadramento
- Composição de imagem
- Tratamento de imagem
- Direitos

Referenciais de Formação

213375 - Técnico/a de Desenho Digital 3D
213006 - Técnico/a de Multimédia

Histórico de Alterações

(*) 2018-12-08 Criação de UFCD.




© Copyright 2008-2020 Agência Nacional para a Qualificação e o Ensino Profissional, I.P.

21 394 37 00 | anqep@anqep.gov.pt



Anexo 3 – UFCD 9960 – Edição Bitmap



[Página Inicial](#) | [Glossário](#) | [FAQ](#) | [Área Legal](#) | [Mapa do Site](#) | [Registo de Entidades Formadoras](#)

[Consulta do Catálogo](#) | [Atualizações](#) | [Documentação](#) | [Modelo Aberto de Consulta](#) | [Pesquisa](#)

Detalhe da UFCD

9960 - Edição bitmap

(*) Em Vigor

Designação de UFCD: Edição bitmap

Código: 9960

Carga Horária: 50 horas

Pontos de crédito: 4,50

Objetivos

- Utilizar o *software* específico para a edição e tratamento de imagem.
- Retocar fotografias.
- Aplicar filtros e efeitos.
- Utilizar camadas.
- Utilizar filtros e máscaras.
- Utilizar as ferramentas de texto.
- Salvar e exportar imagens.
- Utilizar as ferramentas de impressão.

Recursos Didáticos

Conteúdos

- Introdução ao tratamento de cor e imagem
 - Funcionamento da cor
 - Sistema aditivo e subtrativo de cor
 - Principais formatos de imagem
 - Imagens de estrutura mapa de bits e estrutura vetorial
 - Digitalização, dimensões e resoluções
- Software de edição de imagens bitmap
 - Interface
 - Barra de menus
 - Barra de opções
 - Caixa de ferramentas
 - Paletas de controlo
 - Área de trabalho
 - Trabalho com arquivos
 - Menu Abrir, fechar, guardar e importar ficheiros
 - Redimensionamento e expansão da área de trabalho
 - Réguas, grades e guias
 - Edição Básica
 - Leitura de histogramas
 - Correção de níveis, curvas, exposição, brilho e contraste
 - Trabalho com seleções
 - Ferramenta seleção
 - Ferramenta laço
 - Ferramenta varinha mágica
 - Seleção por cor
 - Gestão de seleções
 - Trabalho com cores
 - Modos de cores
 - Canais e profundidade de bits
 - Conversão entre modo de cores
 - Imagem com transparência
 - Correção de cores e tons
 - Modo HSL
 - Trabalho com camadas
 - Paleta de camadas
 - Criação de novas camadas
 - Seleção, agrupamento e vinculação de camadas
 - Movimentação, cópia e bloqueio de camadas
 - Aplicação de máscaras em camadas
 - Camadas de ajuste
 - Canais de cor, Canal Alpha
 - Transformação de camadas
 - Trabalho com filtros
 - Aplicação de filtros
 - Galeria de filtros
 - Trabalho com texto
 - Adição e seleção de texto
 - Procura, edição e alteração de texto
 - Formatação de texto
 - Gravação/exportação/impressão ficheiros
 - Gravação de imagens
 - Gravação de imagens nos formatos GIF, JPEG, TARGA, TIFF e PNG
 - Gravação de arquivos PDF
 - Gravação de para web
 - Exportação imagens
 - Impressão de documento
 - Impressão com gestão de cores


Referenciais de Formação

213370 - Técnico/a de Audiovisuais

213006 - Técnico/a de Multimédia

Histórico de Alterações


(*) 2018-12-08 Criação de UFCD.



© Copyright 2008-2020 Agência Nacional para a Qualificação e o Ensino Profissional, I.P.

21 394 37 00


anqep@anqep.gov.pt



Anexo 4 – UFCD 9974 – Tratamento de Imagem Avançado

Página Inicial | Glossário | FAQ | Avisos Legais | Mapa do Site

Registo de Entidades Formadoras



CATÁLOGO NACIONAL DE QUALIFICAÇÕES

Consulta do Catálogo

Atualizações

Documentação

Modelo Aberto de Consulta

Pesquisa
pesquisar

Detalhe da UFCD

9974 - Tratamento de imagem avançado

(*) Em Vigor

Designação da UFCD: Tratamento de imagem avançado

Código: 9974

Carga Horária: 25 horas

Pontos de crédito: 2,25

Objetivos

- Utilizar os recursos e técnicas avançadas para processamento e edição de imagens.
- Efetuar manipulações e tratamentos em imagens/fotografias complexas.
- Criar fotomontagens recorrendo a várias camadas.
- Automatizar funções.
- Desenvolver e preparar imagens para diferentes tipos de suportes e/ou aplicações.

Recursos Didáticos

Conteúdos


- Automatização de tarefas
- Retoques avançados para imagens complexas
- Técnicas e noções avançadas sobre as camadas
- Transformação de imagens e efeitos especiais
- Pintura avançada (utilizar e criar novos pincéis)
- Formas vetoriais
- Gestão de perfis e configurações de cores
- Ajustes avançados de cores e tons
- Artes finais e gestão de ficheiros para impressão
- Criação e estruturação de layouts
- Trabalho em ambiente 3D
- Utilização da *timeline* na criação/edição de pequenas animações

Referenciais de Formação

213006 - Técnico/a de Multimédia

Histórico de Alterações


(*) 2018-12-08 Criação de UFCD.




[D]


© Copyright 2008-2020 Agência Nacional para a Qualificação e o Ensino Profissional, I.P.

21 394 37 00

 anqep@anqep.gov.pt



ANQEP
AGÊNCIA NACIONAL PARA A QUALIFICAÇÃO E O ENSINO PROFISSIONAL, I.P.




REPÚBLICA PORTUGUESA

Anexo 5 – UFCD 9964 – Edição de Som

Página Inicial | Glossário | FAQ | Avisos Legais | Mapa do Site

Registo de Entidades Formadoras



CATÁLOGO
NACIONAL DE
QUALIFICAÇÕES

Consulta do Catálogo

Atualizações

Documentação

Modelo Aberto de Consulta

Pesquisa
pesquisar

Detalhe da UFCD

9964 - Edição de som

(*) Em Vigor

Designação da UFCD: Edição de som

Código: 9964

Carga Horária: 25 horas

Pontos de crédito: 2,25

Objetivos

- Identificar as principais características do som.
- Identificar e selecionar placas de som adequadas às necessidades
- Distinguir o formato analógico e digital.
- Identificar os principais formatos e codecs de áudio.
- Efetuar a aquisição de som.
- Efetuar a edição *multitrack*.

Recursos Didáticos

Conteúdos


- Som e fontes sonoras
- Conceitos analógico/digital
- Aquisição e digitalização de som
- Áudio digital
- Software DAW
- Efeitos
- Recursos, serviços online e aplicações de som
- Placas de som
- Formatos e codecs
- Tipos de microfones
- Psico-acústica
- Sonoplastia
- Conceitos de áudio
- Técnicas de gravação

Referenciais de Formação


213006 - Técnico/a de Multimédia


Histórico de Alterações


(*) 2018-12-08 Criação de UFCD.

 [0]


© Copyright 2008-2020 Agência Nacional para a Qualificação e o Ensino Profissional, I.P.

 21 394 37 00

 anqep@anqep.gov.pt



ANQEP
AGÊNCIA NACIONAL PARA A QUALIFICAÇÃO E O ENSINO PROFISSIONAL, I.P.



REPÚBLICA
PORTUGUESA

Anexo 6 – Planificação da Disciplina de produção Multimédia – 10º, 11º e 12º anos

10º Ano

Designação do Módulo	Conteúdos	Objetivos	Nº de Aulas
Módulo1 Fotografia e imagem digital	<ul style="list-style-type: none"> • Breve história da fotografia e sua evolução • Análise e semiótica da imagem • Imagem • Captação de imagem • Objetivas • Enquadramento • Composição de imagem • Tratamento de imagem • Direitos 	<ul style="list-style-type: none"> • Caracterizar os fenómenos da luz e da formação da imagem. • Identificar os princípios básicos dos dispositivos de captação de imagem. • Caracterizar os conceitos fundamentais da imagem digital. • Utilizar as técnicas formais e criativas da fotografia. • Aplicar terminologias adequadas no domínio da fotografia. • Captar e tratar imagens. 	30
Módulo2 Edição bitmap	<ul style="list-style-type: none"> • Introdução ao tratamento de cor e imagem <ul style="list-style-type: none"> ○ s • Software de edição de imagens bitmap <ul style="list-style-type: none"> ○ Interface <ul style="list-style-type: none"> ▪ ○ Área de trabalho ○ Trabalho com arquivos 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar o <i>software</i> específico para a edição e tratamento de imagem. • Retocar fotografias. • Aplicar filtros e efeitos. • Utilizar camadas. • Utilizar filtros e máscaras. • Utilizar as ferramentas de texto. • Salvar e exportar imagens. 	60

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Redimensionamento e expansão da área de trabalho ○ Réguas, grades e guias ○ Edição Básica ○ Trabalho com seleções ○ Trabalho com cores ○ Trabalho com camadas ○ Trabalho com filtros ○ Trabalho com texto ○ Gravação/exportação/impressão ficheiros 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizar as ferramentas de impressão. 	
Módulo3 Tratamento de imagem avançado	<ul style="list-style-type: none"> ● Automatização de tarefas ● Retoques avançados para imagens complexas ● Técnicas e noções avançadas sobre as camadas ● Transformação de imagens e efeitos especiais ● Pintura avançada (utilizar e criar novos pincéis) ● Formas vetoriais ● Gestão de perfis e configurações de cores ● Ajustes avançados de cores e tons ● Artes finais e gestão de ficheiros para impressão ● Criação e estruturação de <i>layouts</i> ● Trabalho em ambiente 3D ● Utilização da <i>timeline</i> na criação/edição de pequenas animações 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizar os recursos e técnicas avançadas para processamento e edição de imagens. ● Efetuar manipulações e tratamentos em imagens/fotografias complexas. ● Criar fotomontagens recorrendo a várias camadas. ● Automatizar funções. ● Desenvolver e preparar imagens para diferentes tipos de suportes e/ou aplicações. 	30
Módulo4 Edição de som	<ul style="list-style-type: none"> ● Som e fontes sonoras ● Conceitos analógico/digital 	<ul style="list-style-type: none"> ● Identificar as principais características do som. ● Identificar e selecionar placas de som adequadas às necessidades 	30

	<ul style="list-style-type: none"> • Aquisição e digitalização de som • Áudio digital • <i>Software</i> DAW • Efeitos • Recursos, serviços online e aplicações de som • Placas de som • Formatos e <i>codecs</i> • Tipos de microfones • Psico-acústica • Sonoplastia • Conceitos de áudio • Técnicas de gravação 	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguir o formato analógico e digital. • Identificar os principais formatos e codecs de áudio. • Efetuar a aquisição de som. • Efetuar a edição <i>multitrack</i>. 	
Total			150

11º Ano

Designação do Módulo	Conteúdos	Objetivos	Nº de Aulas
Módulo3 Guionismo (geral e para aplicação em projeto)	<ul style="list-style-type: none"> • Estrutura da equipa <ul style="list-style-type: none"> ○ Gestor de projeto ○ <i>Designer</i> ○ Guionista ○ Realizador de vídeo ○ Sonoplasta • Guião <ul style="list-style-type: none"> ○ Sinopse ○ Desenvolvimento da sinopse ○ Percurso de projeto ○ Estrutura da navegação ○ Estabelecer o modelo interativo ○ Registrar diagramas e narrativas ○ <i>Storyboard</i> • Conteúdos <ul style="list-style-type: none"> ○ Tipos de conteúdos ○ Aspetos técnicos ○ Adequação da aplicação ao público alvo • Objetivos criativos • Objetivos comerciais • Tipo de interface • Adequação do suporte multimédia ao projeto • Atmosfera da aplicação 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar a equipa multimédia. • Desenvolver um guião multimédia (geral). • Desenvolver um guião multimédia – conteúdos. 	60

<p>Módulo4 Som/áudio - captação, registo e edição</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Som como elemento acústico e de comunicação • Hardware para tratamento de som • Funções áudio no sistema operativo Windows • Software para tratamento de som • Definição de fonte sonora • Importância da escolha das fontes sonoras • Criação de fontes sonoras • Utilização de fontes sonoras pré-gravadas • Formatos de ficheiros de som • Tratamento áudio • Efeitos • Edição multipistas • Midi • Mistura final em CD/DVD áudio - gravação 	<ul style="list-style-type: none"> • Captar e editar áudio em plataforma digital utilizando <i>software</i> de captura e edição de som. 	60
<p>Módulo5 Imagem/vídeo - captação, registo e edição</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vídeo digital • Conceção <ul style="list-style-type: none"> ○ Planificação de operações ○ Análise de recursos, pesquisa e tratamento <ul style="list-style-type: none"> ■ ○ Acompanhamento diagramático da narrativa • <i>Macro attack</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Captar e ditar vídeo em plataforma digital utilizando <i>software</i> de captura e edição de imagem. • Preparar um filme para captura. • Efetuar captura e edição não linear de vídeo com sonorização. • Efetuar exportação/compilação final. 	60

	<ul style="list-style-type: none"> • Conceção <ul style="list-style-type: none"> ○ Depoimento (o testemunho) ○ Entrevista ○ Ficção/dramatização ○ Simulação • Realização <ul style="list-style-type: none"> ○ Realização ○ Edição ○ Criação de projeto ○ Captura/transferência para o computador ○ Metrologia de montagem ○ Metodologias de montagem ○ Edição de imagens/sons ○ CODECs – AVI, MOV, RM, MPEG, WMV, DVD... ○ <i>OFFLINE e ONLINE</i> ○ <i>Streaming</i> 		
Total			180

12º Ano

Designação do Módulo	Conteúdos	Objetivos	Nº de Aulas
Módulo6 Promover e apresentar um projeto multimédia.	<ul style="list-style-type: none"> • Objetivos comunicacionais <ul style="list-style-type: none"> ➤ Promocionais ➤ Autopromocionais ➤ Comerciais ➤ Educacionais ➤ Entretenimento • Contacto com o cliente <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação do projeto ➤ Responder às necessidades do cliente ➤ Estabelecer tempo de desenvolvimento do projeto ➤ O utilizador 	Promover e apresentar um projeto multimédia.	60
Módulo7 Execução do produto multimédia final	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolvimento a partir do Guião. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Execução do design e da programação em função do Guião 	Execução do produto multimédia final.	60

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Execução dos elementos multimédia (textos, imagens, áudio, vídeo, animações) ➤ Acabamentos ➤ Apresentações e defesa dos produtos 		
Total			120

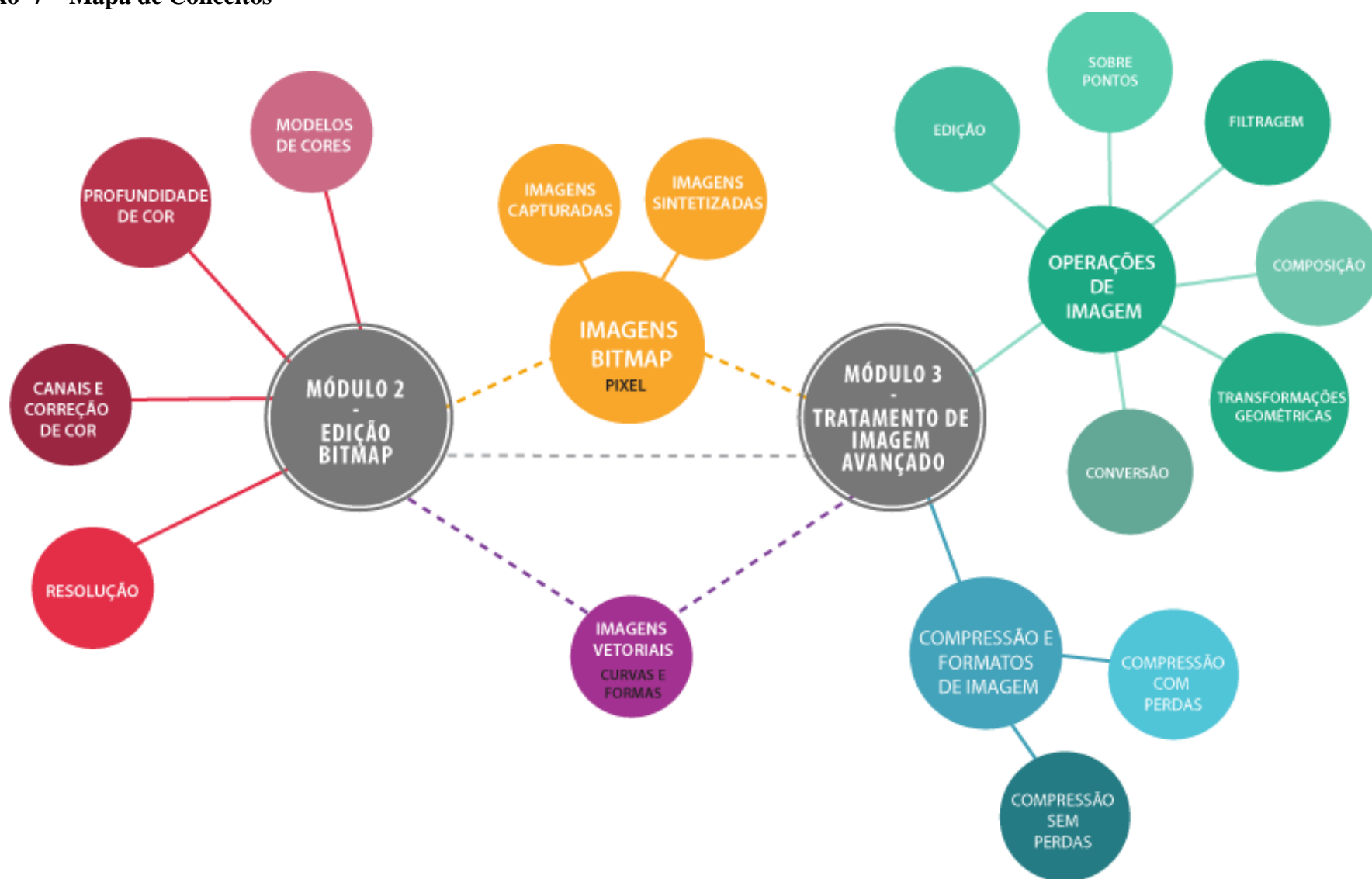
METODOLOGIAS/ESTRATÉGIAS

- Identificar problemas ou necessidades do meio envolvente.
- Utilizar vários meios audiovisuais.
- Demonstrar procedimentos a realizar nas aplicações.
- Disponibilizar roteiros/guiões orientadores.
- Aplicar, na prática, através da proposta de atividades e projetos.
- Realizar atividades individuais/pares.
- Fomentar o trabalho colaborativo em grupo.
- Fomentar a pesquisa e análise da informação a utilizar em atividades e projetos.
- Proporcionar momentos de reflexão, partilha, discussão e avaliação presencialmente ou através de ferramentas de comunicação e colaboração.
- Promover a articulação disciplinar.
- Apresentação de trabalhos de grupo/individuais.

AVALIAÇÃO

- Projetos;
- Relatório;
- Grelhas de observação;
- Grelhas de autoavaliação;
- Testes quando a matéria assim o justificar.

Anexo 7 – Mapa de Conceitos



Modelo de Cenário de Aprendizagem



Disciplina: Produção Multimédia

Módulo/ Unidade didática: Módulo 3 – Edição de imagem avançado

Turma: 10ºMM

Autor: Rita Rua Martins

Tendência(s) Relevante(s)

Com um mundo cada vez mais digital, cujo papel da imagem se torna cada vez mais importante no nosso dia-a-dia, torna-se então, fundamental desenvolver *skills* da área criativa da edição e manipulação da imagem. Este cenário está associado ao desenvolvimento não só das competências digitais em software criativo de edição de imagem, como também, no desenvolvimento da sensibilidade estética, criativa e de comunicação dos alunos nos seus projetos práticos.

Qual o nível de maturidade que o cenário pretende alcançar. Este deve ser o nível acima do nível de maturidade atual do Modelo de Maturidade da Sala de Aula do Futuro.

DE: nível atual de Maturidade da Sala de Aula do Futuro	PARA: nível desejado de Maturidade da Sala de Aula do Futuro
Papel dos Alunos: Nível 3 – Aperfeiçoar	Papel dos Alunos: Nível 4 – Expandir
Papel do Professor: Nível 4 – Expandir	Papel do Professor: Nível 5 – Capacitar
Objetivos de Aprendizagem e avaliação: Nível 3 – Aperfeiçoar	Objetivos de Aprendizagem e avaliação: Nível 4 – Expandir
Ferramentas e Recursos: Nível 4 – Expandir	Ferramentas e Recursos: Nível 5 – Capacitar

Breve descrição

Este cenário inscreve-se no curso profissional de Técnico/a de Multimédia, na disciplina de Produção Multimédia, no Módulo 3 - Tratamento de imagem avançado (UFCD 9974 – 25 Horas). Com os conteúdos trabalhados neste módulo é pretendido que os alunos desenvolvam de forma avançada os seus conhecimentos de edição de imagem, utilizando assim recursos e técnicas avançadas para edição e manipulação de imagem.

Os alunos irão desenvolver um cartaz de filme em Photoshop, criando fotomontagens, combinando ferramentas e técnicas avançadas sobre camadas, máscaras e cores. Deverão utilizar elementos (Imagens, tipos de letra, gráficos) o mais adequados possível ao género do filme escolhido/imaginado.

Quando concluído, o projeto deverá ser inserido em *mockup*, exportado no formato mais adequado e publicado no portfólio online (*Behance*) de cada aluno, criado para o efeito. Seguidamente, os alunos apresentarão os seus trabalhos à turma, onde será realizada a sua auto e heteroavaliação.

Objetivos de Aprendizagem

- Utilizar os recursos e técnicas avançadas para processamento e edição de imagens;
- Utilizar técnicas e noções avançadas sobre camadas;
- Efetuar manipulações e tratamentos em imagens/fotografias complexas;
- Realizar de efeitos especiais;
- Criar fotomontagens recorrendo a várias camadas;
- Desenvolver e preparar imagens para diferentes tipos de suportes e/ou aplicações;
- Criar e utilizar novos pincéis, para criação de efeitos;
- Utilizar os vários tipos de máscaras;
- Utilizar imagens vetoriais para complementar imagens bitmap;
- Utilizar os formatos corretos para guardar as imagens.

Papel dos Alunos

Os alunos serão responsáveis pelo seu processo de ensino-aprendizagem, devendo realizar as atividades propostas pelo professor e proceder ao desenvolvimento do projeto. As atividades propostas aos alunos serão as seguintes:

1. Realizar as atividades de edição avançada de imagem propostas pelo professor;
2. Os alunos irão visualizar em casa um vídeo de um profissional criativo da área, que aborda os esquemas de cores utilizados em cartazes de cinema;
3. Os alunos vão analisar cartazes de filmes conjuntamente com o professor, onde deverão manifestar o seu espírito crítico e fazer a ponte com o que visualizaram no filme;
4. Pesquisa de ideias e desenvolvimento do Briefing Criativo do projeto;
5. Pesquisa de elementos (imagens, tipos de letra);
6. Desenvolvimento do projeto;
7. Criação de portfólio digital e publicação do projeto utilizando um *mockup*;
8. Apresentação do projeto à turma

Competências para o século XXI

As competências que os alunos irão desenvolver serão as seguintes:

- Sensibilidade estética e artística: desenvolvem enquanto vão pesquisando ideias na internet, quando analisam os cartazes que já existem e ao criarem um produto multimédia apelativo e funcional.
- Criatividade e capacidade de imaginação: na medida em que têm que visualizar e realizar no software essa visualização.
- Autonomia: Este cenário foi idealizado para ser realizado individualmente, pois na edição de imagem não há grande espaço para definição de outros papéis e por isso desenvolve a autonomia e a confiança em si próprio.
- Espírito crítico: Quando analisa criticamente cartazes bem ou mal elaborados.
- Comunicação visual: na criação do projeto que visualmente que comunica uma mensagem, emoções, reações.
- Responsabilidade e organização do tempo: a metodologia utilizada fomenta o desenvolvimento desta competência, pois obriga a um cumprimento de prazos e cria compromisso.

Também acrescenta conhecimentos digitais e tecnológicos, na medida em que utilizam diferentes ferramentas e plataformas digitais.

Papel do Professor

O professor será um facilitador da aprendizagem, proporcionando algumas atividades, promovendo nos alunos a autonomia que necessitam para o desenvolvimento do projeto. Também, lhes dará o apoio que necessitam e os direcionará ao longo do projeto, dando feedback contínuo.

O professor ensinará algumas técnicas e efeitos que os alunos poderão utilizar na realização do seu projeto. Estes estarão disponíveis num web site de apoio à intervenção nas temáticas da disciplina.

Que tipo de competências irão estas atividades promover em mim, enquanto docente de acordo com o [UNESCO ICT competency framework for teachers](#)?

Segundo a escala de competências TIC para professores, este cenário irá promover em mim, enquanto professor as seguintes competências:

DIMENSÃO 2: CURRÍCULO E AVALIAÇÃO

KD.2.B – Desenvolver e aplicar rúbricas de avaliação que permitem avaliar os conhecimentos e competências desenvolvidas pelos alunos em conceitos-chaves e processos fundamentais da matéria.

KC.2.C – Conceber planos de aula e atividades para a sala de aula, onde se integram variadas tecnologias para ajudar os alunos a adquirir capacidades de raciocínio, planificação, aprendizagem reflexiva, construção de conhecimento e comunicação.

KC.2.D – Estimular o aluno a usar as tecnologias para desenvolver competências de comunicação e colaboração.

DIMENSÃO 3: PEDAGOGIA

KD.3.C – Conceber materiais online, que possam apoiar os alunos na compreensão dos principais conteúdos curriculares e a sua aplicação no mundo real.

KC.3.B – Elaborar atividades e materiais online, que estimulam os alunos a trabalhar em pesquisas ou no desenvolvimento de criações artísticas.

KC.3.D – Ajudar os alunos a integrar as tecnologias de publicação online e de produção multimédia nos seus projetos, de modo a dar suporte à produção contínua de conhecimento e à sua disseminação a outros públicos.

DIMENSÃO 4: COMPETÊNCIAS TÉCNICAS

KC.4.A – Descrever a função de diversas tecnologias de produção de recursos e utilizá-las para apoiar a inovação e a criação de conhecimento por parte dos alunos (ferramentas de edição).

DIMENSÃO 5: ORGANIZAÇÃO E ADMINISTRAÇÃO

KD.5.B – Gerir as atividades dos alunos em situações de aprendizagem baseada em projetos desenvolvidos num ambiente enriquecido com tecnologias.

KC.5.A – Descrever a função e as funcionalidades dos ambientes virtuais de construção de conhecimento e usá-los no desenvolvimento do conhecimento e da compreensão na minha disciplina, para desenvolver comunidades de aprendizagem online e presenciais.

DIMENSÃO 6: DESENVOLVIMENTO PROFISSIONAL DOCENTE

KD.6.A – Utilizar as TIC para aceder e partilhar recursos que possam apoiar as minhas atividades e desenvolvimento profissional.

KC.6.C – Avaliar e refletir continuamente sobre inovação e melhoria na minha prática profissional.

Ferramentas e Recursos

Para realizar este cenário de acordo com o descrito, deverão ser mobilizados os seguintes recursos:

- Computadores com acesso à Internet – pesquisa de elementos (imagens, tipos de letra, exemplos, ideias), acesso à documentação pedagógica, resposta a questionários, entrega dos trabalhos finais, publicação em portfólio online;
- Projetor de vídeo – projeção das atividades a realizar com os alunos, conteúdos e exemplos e apresentação dos trabalhos finais;
- 10.tecmultimedia.pt - Plataforma online para partilha dos recursos utilizados (briefings, vídeos, tutoriais, enunciados, critérios de avaliação/rúbrica, links úteis, entre outros);
- Google Forms – para a realização de questionários aos alunos;
- Software Adobe Photoshop – para tratamento e manipulação avançada de imagens;
- Mockups – disponibilizados pela professora para uma apresentação profissional dos trabalhos realizados;
- Behance – Plataforma da Adobe que serve como Portfólio Criativo Online, uma forma de divulgar trabalhos e visualizar os trabalhos dos outros artistas;
- www.pexels.com e www.unsplash.com – Bancos de imagens para utilização gratuita;
- www.dafont.com – Tipos de Letra gratuitos para instalação e utilização no projeto;
- Vídeo acerca da temática: <https://www.youtube.com/watch?v=BEbW2fXSShc&t=5s> – para entender esquemas de cores e imagens utilizados para cada género cinematográfico.

Pessoas e lugares

Os intervenientes neste cenário serão o professor estagiário, o professor cooperante e os alunos do curso de Técnico de Multimédia.

Este cenário será desenvolvido em contexto sala de aula utilizando os computadores e software (Photoshop) disponibilizado pela escola. Será utilizada uma plataforma online (10.tecmultimedia.pt) de apoio à intervenção, onde estarão disponibilizados todos os recursos necessários ao bom desenvolvimento do projeto (questionários, enunciados, briefing, critérios de avaliação e rúbrica, vídeos, vídeos tutoriais, links úteis e entrega de trabalhos).

Metodologias de Aprendizagem

A metodologia de aprendizagem a ser utilizada para este cenário, será a Aprendizagem Baseada em Projetos (PjBL).

- Questão orientadora: Realizar um cartaz de filme;
- Conhecimentos Necessários: aos alunos, serão acrescentados conhecimentos avançados de edição e tratamento de imagem e breve abordagem aos princípios da linguagem visual (imagem, tipografia, cor);
- Investigação e inovação: os alunos irão pesquisar ideias, imagens e tipos de letra que utilizarão no seu projeto;
- Competências do Século XXI: este projeto irá ajudar os alunos a desenvolver o espírito crítico, a criatividade, autonomia, a sensibilidade estética e a comunicação;
- Escolha dos alunos: Os alunos escolherão o género cinematográfico e o filme para proceder à criação do cartaz;
- Revisão e Feedback: O professor irá fornecendo o feedback necessário do trabalho realizado e os alunos farão a sua revisão consoante a necessidade;
- Apresentação: O projeto será apresentado à turma e será realizada uma auto e heteroavaliação.

Avaliação

A Avaliação Diagnóstica será implementada oportunamente, antes da intervenção onde os alunos responderão a um questionário digital do Google Forms com algumas perguntas técnicas relativamente ao software a utilizar e ferramentas. Com a observação, também é possível verificar o comportamento da turma e os hábitos e formas de trabalho da mesma.

A Avaliação Formativa será realizada durante as aulas, fazendo uso de grelhas de observação do trabalho que vai sendo realizado durante as aulas. Vai sendo dado pelo professor, feedback contínuo e sistemático consoante o trabalho que os alunos vão realizando, permitindo aos alunos direcionarem-se para um melhor produto final.

A Avaliação Sumativa será realizada tendo em conta o produto final realizado. Os critérios de avaliação utilizados serão fornecidos em formato de rúbrica, que será dada na apresentação do projeto aos alunos, para estes terem pleno conhecimento dos critérios que serão avaliados no seu projeto final. O produto final será apresentado aos colegas e será realizada a auto e heteroavaliação.

Critérios de avaliação do projeto:

PLANEAMENTO - BRIEFING

Foco e autonomia	4%
Definição da ideia a desenvolver	8%
Perceção clara de como irá desenrolar o projeto	

IMAGENS CAPTURADAS / ESCOLHIDAS

Imagens com qualidade e grau de complexidade	5%
Combinação de diferentes imagens	5%

EDIÇÃO - MONTAGEM DE IMAGENS

Efeitos Especiais, pincéis, filtros, máscaras, formas vetoriais	20%
Tipos de Letra	5%
Cores	5%
Estrutura apropriada a cada suporte	10%

ESTÉTICA/COMUNICAÇÃO DA IMAGEM

Estética utilizada é coerente e adequada à temática escolhida	10%
Comunicação adequada à temática escolhida	10%

EXPORTAÇÃO E PUBLICAÇÃO

Caraterísticas técnicas das imagens (formatos, tamanhos e resolução adequados)	5%
Publicação em Portfólio Online – Behance	3%

CRIATIVIDADE

8%

PRAZOS

2%

CLASSIFICAÇÃO FINAL

100%

Narrativa do **Cenário de Aprendizagem**

Título: “O Filme da Minha Vida”

“O Filme da Minha Vida” é um cenário realizado com o objetivo de desenvolver a criatividade, fantasia e sensibilidade estética dos jovens. Estes, irão desenvolver individualmente, um projeto, um cartaz de cinema acerca de um filme à sua escolha (já existente ou não), recorrendo a técnicas de edição de imagem avançada.

Nos seus cartazes, devem realizar boas combinações de cores, formas, imagens e tipografia, fatores determinantes para o impacto visual que estes terão: Que mensagem transmite? Sensações? Os elementos gráficos estão em harmonia com a temática do filme?

Para facilitar no processo criativo, inicialmente os alunos vão realizar algumas atividades ilustrativas das várias técnicas e efeitos, que poderão utilizar no seu projeto: cortes, máscaras, manipulação de cores, utilização de pincéis, efeitos, sobreposição de imagens, entre outros. Estas estarão disponíveis em vídeo para consulta futura na plataforma que será utilizada como apoio à intervenção. Depois irão analisar cartazes já existentes para auxiliar o desenvolvimento do espírito criativo e da sensibilidade estética.

O cenário será realizado pela seguinte ordem:

1. Apresentação do projeto aos alunos;
2. Apresentação e aplicação de atividades com diversas técnicas e efeitos especiais (seguidamente disponibilizadas online, em vídeo e/ou gifs) – Exemplos: dupla exposição com novos pincéis, efeito glitch (manipulação de canais de cor), liquify, utilização avançada de máscaras para criar uma composição de várias imagens, entre outros;
3. Visualização cartazes existentes de cinema;
4. Realização do briefing criativo do projeto;
5. Pesquisa de elementos gráficos e tipografia;
6. Desenvolvimento do projeto;
7. Exportação do projeto nos formatos adequados utilizando Mockups;
8. Publicação no Behance – Portfólio online
9. Apresentação, auto e heteroavaliação

Nota: As imagens que os alunos utilizarão, serão na sua maioria de bancos de imagens gratuitos, no entanto, os alunos poderão fora das atividades letivas, captar imagens com equipamento próprio, para desenvolver um projeto mais personalizado.

Exemplo de Projeto:



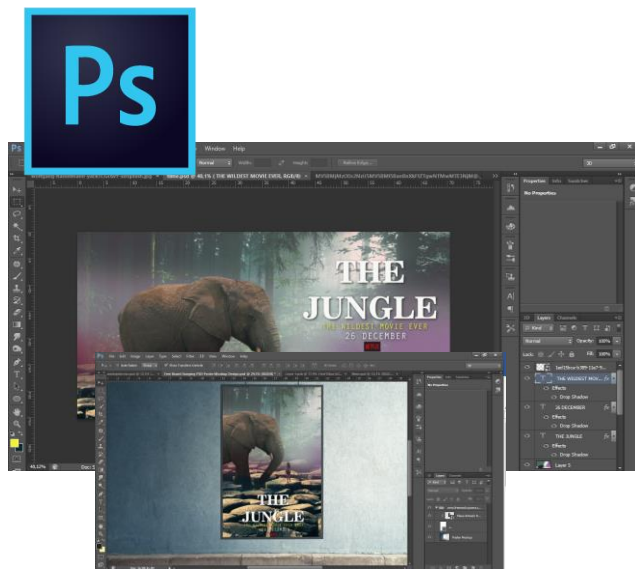
Este template foi adaptado do modelo de cenário de aprendizagem do **Kit de Ferramentas da Sala de Aula do Futuro**, desenvolvido no âmbito do projeto iTEC (2010-2014) com o apoio do 7.º Programa-Quadro da Comissão Europeia. O kit de ferramentas está disponível em <http://fcl.eun.org/toolkit>

Título:

O FILME DA MINHA VIDA

DESIGN DE CARTAZ DE CINEMA

Imagem que caracterize o cenário:



Autor: Rita Rua Martins

(rcmartins@campus.ul.pt)

Didática de Informática III - 2019/2020 |

Mestrado em Ensino de Informática |

Universidade de Lisboa

Licença:



Objetivo Geral:

- Utilizar os recursos e técnicas avançadas para edição e manipulação de imagens.

Objetivos Específicos:

- Utilizar os recursos e técnicas avançadas para processamento e edição de imagens;
- Efetuar manipulações e tratamentos em imagens/fotografias complexas;
- Criar fotomontagens recorrendo a várias camadas;
- Criar e utilizar novos pincéis, para criação de efeitos;
- Utilizar os vários tipos de máscaras;
- Utilizar imagens vetoriais para complementar imagens bitmap
- Utilizar os formatos corretos para guardar as imagens.

Atividades:

Os alunos irão desenvolver no software Adobe Photoshop, um Cartaz de Cinema acerca de um Filme escolhido por eles, onde farão uso de várias técnicas e efeitos de manipulação de imagem e de todos os elementos inerentes ao projeto. Os alunos utilizarão na montagem maioritariamente fotografias captadas por eles, não excluindo a hipótese de complemento com imagens provenientes de bancos de imagens gratuitos. Após a construção do cartaz, adaptarão a imagem criada para outros suportes (DVD, Redes Sociais, entre outros) e guardarão nos formatos mais adequados.

Resumo da narrativa:

“O Filme da Minha Vida” é um cenário realizado com o objetivo de desenvolver a criatividade, fantasia e sensibilidade estética dos jovens. Estes, irão desenvolver individualmente, um pequeno projeto, um cartaz de cinema acerca de um filme à sua escolha (já existente ou não), recorrendo a técnicas de edição de imagem avançada. Nos seus cartazes, devem realizar boas combinações de cores, formas, imagens e tipografia, fatores determinantes para o impacto visual que estes terão: Que mensagem transmite? Sensações? Os elementos gráficos estão em harmonia com a temática do filme?

Para facilitar no processo criativo, inicialmente os alunos terão oportunidade de realizar algumas atividades ilustrativas das várias técnicas e efeitos, que poderão utilizar no seu projeto: cortes, máscaras, manipulação de cores, utilização de pincéis, efeitos, sobreposição de imagens, entre outros. Estas estarão disponíveis para consulta futura na plataforma que será utilizada como apoio à intervenção. Também serão analisados Cartazes para auxiliar o desenvolvimento do espírito criativo e da sensibilidade estética. Palavras chave: Media Estáticos, Imagem, Edição de Imagem, Photoshop.

Tarefas:

1. Apresentação do projeto
2. Realização de atividades com diversas técnicas e efeitos especiais (disponibilizadas na plataforma)
3. Visualizar cartazes de cinema;
4. Realização do briefing criativo do projeto;
5. Pesquisa de elementos gráficos e tipografia;
6. Desenvolvimento do projeto;
7. Exportar o projeto nos formatos adequados;
8. Publicação no Behance – Portfólio Online
9. Apresentação, auto e heteroavaliação


Espaços:

Sala equipada com computadores com acesso à Internet e software de edição de imagem, preferencialmente o Adobe Photoshop

Papéis:

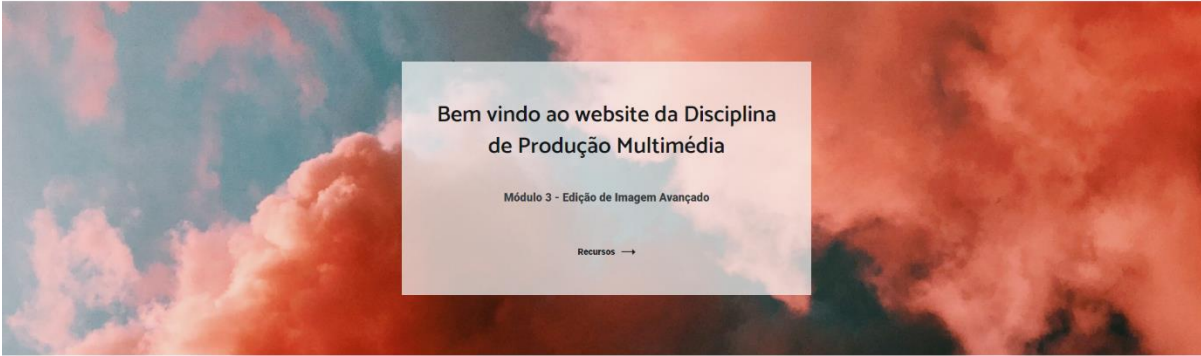
O professor será um facilitador da aprendizagem, proporcionando algumas atividades, promovendo nos alunos a autonomia que necessitam para o desenvolvimento do projeto. Também, lhes dará o apoio que necessitam e os direcionará ao longo do projeto, dando feedback contínuo.

Os alunos serão responsáveis pelo seu processo de ensino/aprendizagem, devendo realizar as atividades propostas e proceder ao desenvolvimento do projeto.



10ºMM I Têc. de Multimédia
Escola Sec. Eça de Queirós | Olívalis Sul

[Início](#) [Sobre](#) [Recursos](#) [Tutoriais](#) [Avaliação](#) [Entrega – Projeto](#) [Links Úteis](#) [Youtube](#) [Contacto](#) [Q](#)




Bem vindo ao website da Disciplina de Produção Multimédia

Módulo 3 - Edição de Imagem Avançado

[Recursos](#) →

Bem-Vindo!!



Este site foi criado com o objetivo de ter disponível uma plataforma de apoio à intervenção que será realizada na turma 10ºMM, do Curso de Técnico/a de Informática, da Escola Secundária Eça de Queirós em Olívalis Sul.

A intervenção será realizada na disciplina de Produção Multimédia, no Módulo 3 – Tratamento de Imagem Avançado.

A intervenção tem como objetivo que os alunos realizem um projeto individual, um cartaz de cinema de um filme existente ou não. Neste cartaz, os alunos, desenvolverão várias competências, tanto a nível técnico e profissional, como pessoal. Terão a oportunidade de utilizar a sua criatividade e imaginação, trabalhando outros aspetos, como é o caso da comunicação visual, imprescindível na área da multimédia.

Cenário de Aprendizagem

10 aulas | 50 minutos

"O Filme da Minha Vida"

10º Ano Curso Técnico de Multimédia

[VER](#)




Planos de Aula


Total 4 dias

- ✓ 4 de Março | 14h30 - 17h30
- ✓ 5 de Março | 14h30 - 16h30
- ✓ 11 de Março | 14h30 - 17h30
- ✓ 12 de Março | 14h30 - 16h30

[VER](#)

Prof. Orientador IE – João Filipe Matos | Prof.^a Orientadora FCUL – Teresa Chambel
Prof.^a Cooperante ESEQ: Elsa Mota Mestranda: Rita Rua Martins





Este trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons - Atribuição-NãoComercial-Compartilhável 4.0 Internacional.



10ºMM I Têc. de Multimédia

Escola Sec. Eça de Queirós | Olivais Sul

[Início](#) [Sobre](#) [Recursos](#) [Tutoriais](#) [Avaliação](#) [Entrega - Projeto](#) [Links Úteis](#) [Youtube](#) [Contacto](#)



Recursos



Documentos

Guião e Rúbrica



Briefing
Criativo



Vídeo



Tutoriais



Exemplos



Mockups



Entrega
do
Projeto



Portefólio
Online



Este trabalho está licenciado com uma Licença [Creative Commons - Atribuição-NãoComercial-Compartilha Igual 4.0 Internacional](#).



10ºMM I Têc. de Multimédia

Escola Sec. Eça de Queirós | Olivais Sul

[Início](#) [Sobre](#) [Recursos](#) [Tutoriais](#) [Avaliação](#) [Entrega - Projeto](#) [Links Úteis](#) [Youtube](#) [Contacto](#)



Módulo 3 - Tratamento de Imagem Avançado

Este, é um módulo baseado na UFCD 9974 com conteúdos de vertente prática e experimental. Permitindo aos alunos desenvolver conhecimentos no âmbito do tratamento de imagem avançado. Assim, os conteúdos do módulo, passam por abordar vários pontos fundamentais da edição de imagem avançada: Automatização de tarefas, Retoques avançados para imagens complexas, **Técnicas e noções avançadas sobre as camadas, Transformação de imagens e efeitos especiais, Pintura avançada (utilizar e criar novos pincéis), Formas vetoriais, Gestão de perfis e configurações de cores.** Ajustes avançados de cores e tons, Artes finais e gestão de ficheiros para impressão, Criação e estruturação de layouts, Trabalho em ambiente 3D, Utilização da timeline na criação/edição de pequenas animações.

OBJETIVOS

- Utilizar os recursos e técnicas avançadas para processamento e edição de imagens.
- Efetuar manipulações e tratamentos em imagens/fotografias complexas.
- Criar fotomontagens recorrendo a várias camadas.
- Automatizar funções.
- Desenvolver e preparar imagens para diferentes tipos de suportes e/ou aplicações.



Adobe Photoshop

- ★ Fácil aprendizagem
- ★ Utilizado no contexto profissional
- ★ Disponibiliza uma panóplia de funções e ferramentas



Este trabalho está licenciado com uma Licença [Creative Commons - Atribuição-NãoComercial-Compartilhual 4.0 Internacional](#).



10ºMM I Têc. de Multimédia

Escola Sec. Eça de Queirós | Olivais Sul

[Início](#) [Sobre](#) [Recursos](#) [Tutoriais](#) [Avaliação](#) [Entrega - Projeto](#) [Links Úteis](#) [Youtube](#) [Contacto](#)



Bancos de Imagens/Vídeos

www.pixabay.com

www.unsplash.com

www.pexels.com

Fontes para download

www.dafont.com/pt/

www.1001freefonts.com

Quiz Photoshop | Testa o teu poder de Observação



Este trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons - Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional.



10ºMM I Têc. de Multimédia

Escola Sec. Eça de Queirós | Olivais Sul

[Início](#) [Sobre](#) [Recursos](#) [Tutoriais](#) [Avaliação](#) [Entrega - Projeto](#) [Links Úteis](#) [Youtube](#) [Contacto](#)



O seu nome (obrigatório)

O seu email (obrigatório)

Assunto

A sua mensagem

ENVIAR

Anexo 10 – Plano de Aula nº1 | 21 de Abril de 2020

Curso Profissional:	Técnico/a de Multimédia	Ano:	10ºAno
Disciplina:	Produção Multimédia	Módulo:	Módulo 3 – Tratamento de Imagem Avançado
Data:	21.04.2020 14h30 – 15h00	Duração:	30 min.(S)+ 1h30 (A)
Aula:			1
Sumário:	Breve apresentação do projeto “O Filme da Minha Vida” e das atividades de manipulação avançada de imagem.		

Objetivos Gerais

- Utilizar os recursos e técnicas avançadas para processamento e edição de imagens.
- Efetuar manipulações e tratamentos em imagens/fotografias complexas.
- Criar fotomontagens recorrendo a várias camadas.

Objetivo de aprendizagem	Conteúdos programáticos
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar técnicas e noções avançadas sobre as camadas (máscaras, blending) • Transformar imagens e inserir efeitos especiais • Definir novos pincéis para criação de efeitos especiais 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas e noções avançadas sobre as camadas • Transformação de imagens e efeitos especiais • Pintura avançada (utilizar e criar novos pincéis)

Estratégias e atividades	Avaliação	Tempo
Introdução (Chamada e Sumário)		2 min.
Apresentação do Projeto “O Filme da Minha Vida” - partilha de guião do projeto e da rubrica com os critérios de avaliação		25 min.
Conclusão da aula		3 min.
Atividades Assíncronas		
<ul style="list-style-type: none"> - Visualização do vídeo onde são abordados os vários esquemas de cores utilizados nos cartazes de cinema consoante o género cinematográfico: https://www.youtube.com/watch?v=BEbW2fXSShc - Resposta ao questionário Microsoft Forms colocado na plataforma Teams com algumas questões acerca do vídeo: https://bit.ly/39VrzWl 	Formativa (feedback descritivo, grelha de observação)	1 hora e 30 min.

**Recursos e
materiais**

Equipamento de Informática:

- Computadores e Internet
- Webcam

Software e plataformas:

- Youtube

Material pedagógico:

- Guião do projeto
- Rúbrica

Outros:

- Plataforma Teams
- Vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=BEbW2fXSShc>

Anexo 11 – Plano de Aula nº2 | 22 de Abril de 2020

Curso Profissional:	Técnico/a de Multimédia	Ano:	10ºAno
Disciplina:	Produção Multimédia	Módulo:	Módulo 3 – Tratamento de Imagem Avançado
Data:	22.04.2020 15h00 – 16h00	Duração:	60 min.(S) + 1h30(A)
Aula:		Aula:	2
Sumário:	Visualização e análise de Cartazes de Cinema. Atalhos de teclado para uma maior produtividade. Realização de atividades de tratamento de imagem avançado.		

Objetivos Gerais

- Utilizar os recursos e técnicas avançadas para processamento e edição de imagens.
- Efetuar manipulações e tratamentos em imagens/fotografias complexas.
- Criar fotomontagens recorrendo a várias camadas.

Objetivo de aprendizagem	Conteúdos programáticos
<ul style="list-style-type: none"> • Compreender os princípios da Comunicação Visual • Conceber um briefing criativo • Definir o perfil de cores a utilizar 	<ul style="list-style-type: none"> • Formas vetoriais • Utilização de formas como complemento • Gestão de perfis e configurações de cores

Estratégias e atividades	Avaliação	Tempo
Introdução (Chamada e Sumário)		2 min.
Discussão e análise de Cartazes de Cinema relacionando com o vídeo visualizado Apresentação Multimédia “Design de Cartazes de Cinema”		50 min.
Visualização do vídeo “Adobe Photoshop Atalhos de Teclado” https://youtu.be/yOXBTPy3bw		5 min.
Conclusão da aula		3 min.
Atividades Assíncronas		
<ul style="list-style-type: none"> • Realização das atividades de edição e manipulação de imagem: <ul style="list-style-type: none"> ○ Atividade 1 – Máscara de Recorte: https://youtu.be/Foc3MX7OLQE ○ Atividade 2 – Dupla Exposição: https://youtu.be/Acb2Z3bUfeE 	Formativa (feedback descritivo)	1 hora e 30 min.

--	--	--

Recursos e materiais

Equipamento de Informática:

- Computadores e Internet
- Webcam

Software:

- Adobe Photoshop

Material pedagógico:

- Apresentação Multimédia “Design de Cartazes de Cinema”
- Cartazes de Cinema em formato digital
- Briefing para preenchimento

Outros:

- Plataforma Teams
- Bancos de recursos gráficos (imagens, tipografia)

Anexo 12 – Plano de Aula nº3 | 28 de Abril de 2020

Curso Profissional:	Técnico/a de Multimédia	Ano:	10ºAno
Disciplina:	Produção Multimédia	Módulo:	Módulo 3 – Tratamento de Imagem Avançado
Data:	28.04.2020 14h30 – 15h00	Duração:	30 min.(S) +1h30 (A)
Aula:	3		
Sumário:	Tipografia em cartazes. Instalação e utilização de tipos de letra. Realização de atividades de tratamento de imagem avançado.		

Objetivos Gerais

- Utilizar os recursos e técnicas avançadas para processamento e edição de imagens.
- Efetuar manipulações e tratamentos em imagens/fotografias complexas.
- Criar fotomontagens recorrendo a várias camadas.
- Utilizar os melhores formatos para exportação do projeto

Objetivo de aprendizagem	Conteúdos programáticos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Combinar formas vetoriais numa fotomontagem ▪ Utilizar os formatos adequados para exportação do projeto 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Formas vetoriais ▪ Gestão de perfis e configurações de cores ▪ Técnicas e noções avançadas sobre as camadas ▪ Transformação de imagens e efeitos especiais ▪ Pintura avançada (utilizar e criar novos pincéis)

Estratégias e atividades	Avaliação	Tempo
Introdução (Chamada e Sumário)		2 min.
Apresentação multimedia “Tipos de Letra e Texto em Cartazes”		25 min.
Conclusão		3 min.
Atividades Assíncronas		
<ul style="list-style-type: none"> • Realização das atividades de edição e manipulação de imagem: <ul style="list-style-type: none"> ○ Atividade 3 – Dupla Iluminação: https://youtu.be/D6_EopxP_pY ○ Atividade 4 – Caricatura: https://youtu.be/r3RDSdg8cWA 	Formativa (feedback descritivo)	1 hora e 30 min.

<ul style="list-style-type: none"> ○ Download e instalação de Tipos de Letra: https://youtu.be/mgDcQIpKAqs 		
--	--	--

Recursos e materiais	<p><u>Equipamentos de Informática:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Computadores e Internet - Webcam <p><u>Software:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Adobe Photoshop <p><u>Material pedagógico:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Apresentação multimedia “Tipos de Letra e Texto em Cartazes” <p><u>Outros:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Plataforma Teams - Apresentação multimedia “Tipos de Letra e Texto em Cartazes”
-----------------------------	---

Anexo 13 – Plano de Aula nº4 | 29 de Abril de 2020**Curso Profissional:** Técnico/a de Multimédia**Ano:** 10º Ano**Disciplina:** Produção Multimédia**Módulo:** Módulo 3 – Tratamento de Imagem Avançado**Data:** 29.04.2020 | 15h00 – 16h00**Duração:** 60 min.(S) +1h30 (A)**Aula:** 4**Sumário:** Apresentação das atividades realizadas até ao momento**Objetivos Gerais**

- Utilizar os recursos e técnicas avançadas para processamento e edição de imagens.
- Efetuar manipulações e tratamentos em imagens/fotografias complexas.
- Criar fotomontagens recorrendo a várias camadas.

Objetivo de aprendizagem**Conteúdos programáticos**

- Utilizar formatos de exportação adequados ao projeto
- Utilizar *mockups* para apresentar o resultado final de um produto
- Criar portfólio criativo numa plataforma online
- Gestão de perfis e configurações de cores
- Técnicas e noções avançadas sobre as camadas
- Transformação de imagens e efeitos especiais
- Pintura avançada (utilizar e criar novos pincéis)

Estratégias e atividades	Avaliação	Tempo
Introdução (Chamada e Sumário)		2 min.
Apresentação das atividades realizadas até ao momento	Formativa (feedback imediato, grelha de observação)	55 min.
Conclusão		3 min.
Atividades Assíncronas		
<ul style="list-style-type: none"> • Realização das atividades de edição e manipulação de imagem <ul style="list-style-type: none"> ○ Atividade 5 – Efeito Glitch: https://youtu.be/ZTsvhAGyKI8 ○ Atividade 6 – Layer Mask: https://youtu.be/7acTldsZ00k 	Formativa (feedback descritivo)	1 hora e 30 min.

**Recursos e
materiais**

Equipamentos de Informática:

- Computadores e Internet
- Webcam

Software:

- Adobe Photoshop

Material pedagógico:

- Atividades de edição e manipulação de imagem

Outros:

- Plataforma Teams

Anexo 14 – Plano de Aula nº5 | 05 de Maio de 2020

Curso Profissional:	Técnico/a de Multimédia	Ano:	10ºAno
Disciplina:	Produção Multimédia	Módulo:	Módulo 3 – Tratamento de Imagem Avançado
Data:	05.05.2020 14h30 – 15h00	Duração:	30 min.(S) +1h30 (A)
Aula:			5
Sumário:	Explicação e preenchimento do briefing criativo. Utilização de imagens <i>creative commons</i>		

Objetivos Gerais

- Utilizar os recursos e técnicas avançadas para processamento e edição de imagens.
- Efetuar manipulações e tratamentos em imagens/fotografias complexas.
- Criar fotomontagens recorrendo a várias camadas.

Objetivo de aprendizagem	Conteúdos programáticos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizar formatos de exportação adequados ao projeto ▪ Utilizar <i>mockups</i> para apresentar o resultado final de um produto ▪ Criar portfólio criativo numa plataforma online 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gestão de perfis e configurações de cores ▪ Técnicas e noções avançadas sobre as camadas ▪ Transformação de imagens e efeitos especiais ▪ Pintura avançada (utilizar e criar novos pincéis)

Estratégias e atividades	Avaliação	Tempo
Introdução (Chamada e Sumário)		2 min
Descrição do projeto e datas de entrega e apresentação Descrição do “Briefing Criativo e Definição da Ideia” Utilização de imagens <i>creative commons</i>		30 min
Conclusão		3 min
Atividades Assíncronas		
<ul style="list-style-type: none"> • Planeamento do projeto a realizar • Pesquisa <ul style="list-style-type: none"> ○ Elementos gráficos ○ Tipografia 	Formativa (feedback imediato, grelha de observação)	1 hora e 30 min.

<ul style="list-style-type: none"> • Preenchimento do briefing criativo e definição da ideia a concretizar <ul style="list-style-type: none"> ○ Atividade 7 – Briefing criativo e definição da ideia 		
---	--	--

Recursos e materiais	<u>Equipamentos de Informática:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Computadores e Internet - Webcam <u>Software:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Adobe Photoshop <u>Material pedagógico:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Briefing criativo e definição da ideia <u>Outros:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Plataforma Teams
-----------------------------	---

Anexo 15 – Plano de Aula nº6 | 06 de Maio de 2020

Curso Profissional:	Técnico/a de Multimédia	Ano:	10ºAno
Disciplina:	Produção Multimédia	Módulo:	Módulo 3 – Tratamento de Imagem Avançado
Data:	06.05.2020 15h00 – 16h00	Duração:	60 min.(S) +1h30 (A)
Aula:	6		
Sumário:	Utilização de Mockups. Portfólio digital. Formatos de exportação: sem compressão, com compressão.		

Objetivos Gerais

- Utilizar os recursos e técnicas avançadas para processamento e edição de imagens.
- Efetuar manipulações e tratamentos em imagens/fotografias complexas.
- Criar fotomontagens recorrendo a várias camadas.

Objetivo de aprendizagem	Conteúdos programáticos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizar formatos de exportação adequados ao projeto ▪ Utilizar <i>mockups</i> para apresentar o resultado final de um produto ▪ Criar portfólio criativo numa plataforma online 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gestão de perfis e configurações de cores ▪ Técnicas e noções avançadas sobre as camadas ▪ Transformação de imagens e efeitos especiais ▪ Pintura avançada (utilizar e criar novos pincéis)

Estratégias e atividades	Avaliação	Tempo
Introdução (Chamada e Sumário)		2 min
Utilização e inserção de projetos em Mockups		30 min
Demonstração de registo e utilização da plataforma www.behance.net e publicação dos projetos no portfólio individual		10 min
Utilização de formatos de exportação adequados ao projeto		15 min
Conclusão		3 min
Atividades Assíncronas		
<ul style="list-style-type: none"> • Realização e conclusão dos cartazes de cinema 	Formativa (feedback descritivo)	1 hora e 30 min.

<ul style="list-style-type: none"> • Visualização do vídeo: Adobe Photoshop Utilização de Mockups https://youtu.be/hE2D-B828pQ • Inserção do trabalho final num <i>mockup</i> • Publicação dos seus trabalhos em portfólio digital <i>Behance</i> 		
---	--	--

Recursos e materiais	<u>Equipamentos de Informática:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Computadores e Internet - Webcam <u>Software:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Adobe Photoshop <u>Material pedagógico:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Mockups <u>Outros:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Plataforma Teams
-----------------------------	---

Anexo 16 – Plano de Aula nº7 | 14 de Maio de 2020

Curso Profissional:	Técnico/a de Multimédia	Ano:	10º Ano
Disciplina:	Produção Multimédia	Módulo:	Módulo 3 – Tratamento de Imagem Avançado
Data:	14.05.2020 14h30 – 15h00	Duração:	30 min.(S) +1h30 (A)
Aula:	7		
Sumário:	Conclusão do projeto. Exportação do projeto em formato adequado utilizando Mockups. Publicação no Behance – portfolio online. Apresentação dos trabalhos. Auto e hetero avaliação.		

Objetivos Gerais

- Utilizar os recursos e técnicas avançadas para processamento e edição de imagens.
- Efetuar manipulações e tratamentos em imagens/fotografias complexas.
- Criar fotomontagens recorrendo a várias camadas.

Objetivo de aprendizagem	Conteúdos programáticos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizar formatos de exportação adequados ao projeto ▪ Utilizar <i>mockups</i> para apresentar o resultado final de um produto ▪ Criar portfólio criativo numa plataforma online 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gestão de perfis e configurações de cores ▪ Técnicas e noções avançadas sobre as camadas ▪ Transformação de imagens e efeitos especiais ▪ Pintura avançada (utilizar e criar novos pincéis)

Estratégias e atividades	Avaliação	Tempo
Introdução (Chamada e Sumário)		2 min
Apresentação dos briefings, projetos e portfólios	Sumativa (feedback imediato, grelha de avaliação)	25 min
Conclusão		3 min
Atividades Assíncronas		
<ul style="list-style-type: none">• Conclusão dos cartazes de cinema• Visualização do vídeo: Adobe Photoshop Utilização de Mockups https://youtu.be/hE2D-B828pQ• Inserção do trabalho final num <i>mockup</i>• Publicação dos seus trabalhos em portfólio digital <i>Behance</i>	Sumativa (feedback descritivo, grelha de avaliação)	1 hora e 30 min.

Recursos e materiais	<p><u>Equipamentos de Informática:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Computadores e Internet - Webcam <p><u>Software:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Adobe Photoshop <p><u>Material pedagógico:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mockups - Rúbrica <p><u>Outros:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Plataforma Teams - Plataforma Behance www.behance.net - Questionário de Avaliação online da Intervenção no <i>Google Forms</i> 	

Anexo 17 – Plano de Aula nº8 | 15 de Maio de 2020

Curso Profissional:	Técnico/a de Multimédia	Ano:	10ºAno
Disciplina:	Produção Multimédia	Módulo:	Módulo 3 – Tratamento de Imagem Avançado
Data:	15.05.2020 14h30 – 15h00	Duração:	30 min.(S) +1h30 (A)
Aula:	8		
Sumário:	Conclusão do projeto. Exportação do projeto em formato adequado utilizando Mockups. Publicação no Behance – portfolio online. Apresentação dos trabalhos. Auto e hetero avaliação.		

Objetivos Gerais

- Utilizar os recursos e técnicas avançadas para processamento e edição de imagens.
- Efetuar manipulações e tratamentos em imagens/fotografias complexas.
- Criar fotomontagens recorrendo a várias camadas.

Objetivo de aprendizagem	Conteúdos programáticos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizar formatos de exportação adequados ao projeto ▪ Utilizar <i>mockups</i> para apresentar o resultado final de um produto ▪ Criar portfólio criativo numa plataforma online 	

Estratégias e atividades	Avaliação	Tempo
Introdução (Chamada e Sumário)		2 min
Apresentação dos briefings, projetos e portfólios	Sumativa (feedback imediato, grelha de avaliação)	20 min
Apresentação dos projetos	Sumativa (Produto Final) Auto e heteroavaliação	8 min
Atividades Assíncronas		
<ul style="list-style-type: none"> • Preenchimento do formulário de auto e heteroavaliação: https://bit.ly/36xHTuf • Resposta ao Questionário “Avaliação da Intervenção”: https://bit.ly/2YGcr93 	Auto e heteroavaliação	1 hora e 30 min.

**Recursos e
materiais**

Equipamentos de Informática:

- Computadores e Internet
- Webcam

Software:

- Adobe Photoshop

Material pedagógico:

- Rúbrica

Outros:

- Plataforma Teams
- Plataforma Behance www.behance.net
- Questionário de Auto e heteroavaliação online da Intervenção no
Microsoft Forms
- Questionário de Avaliação online da Intervenção no *Microsoft Forms*



Projeto “O FILME DA MINHA VIDA”

DESCRIÇÃO DO PROJETO

O projeto tem como objetivo desenvolver um cartaz/poster de um filme já existente ou não, utilizando diversas técnicas de edição de imagem: máscaras, degradés, blending, opacidade, liquify, entre outras. Os alunos deverão escolher diversas imagens, disponibilizadas em bancos de imagens gratuitos na internet para realizar a composição. Deverá ser escolhido um tipo de letra o mais adequado possível com o género do filme.

1. Apresentação do projeto e critérios de avaliação a aplicar.
2. Realização de atividades de edição de imagem no Software Adobe Photoshop visualizando vídeos tutoriais disponibilizados pela professora.

Nota: Todas as imagens necessárias, são fornecidas na descrição do vídeo, no entanto o aluno é livre de utilizar as imagens que mais desejar, respeitando os direitos de autor.

- a. Atalhos de Teclado
<https://youtu.be/yOXBTPy3bw>
- b. Máscara de recorte
<https://youtu.be/Foc3MX7OLQE>
- c. Dupla exposição
<https://youtu.be/Acb2Z3bUfeE>
- d. Dupla Iluminação
https://youtu.be/D6_EopxP_pY
- e. Caricatura – Liquify
<https://youtu.be/r3RDSdg8cWA>
- f. Efeito glitch – manipulação dos canais de cor
<https://youtu.be/ZTsvhAGyKI8>
- g. Composição de imagens
<https://youtu.be/7acTldsZ00k>
- h. Instalação de Tipos de Letra
<https://youtu.be/mgDcQIpKAqs>

3. Visualização de um vídeo acerca da temática e compreensão dos vários padrões e esquemas de cores utilizados para determinados géneros de filme <https://youtu.be/BEbW2fXSShc> .

4. Pesquisa e visualização de exemplos de cartazes já existentes retirando ideias para o que vai ser realizado.
5. Definição do tema e realização do briefing do cartaz
 - a. Nome do filme
 - b. Nome do Realizador
 - c. Género (Terror, romance, suspense, entre outros)
 - d. Escolha dos Tipos de letra
 - e. Definição das Imagens a utilizar
6. Realização do projeto

Deverá realizar o projeto em formato A4, utilizando imagens provenientes de bancos de imagens gratuitos e tipos de letra que acompanhem a ideia do cartaz.

No final, deverá ser utilizado um Mockup (maquete digital) para apresentar o trabalho que deverá ser publicado em portfólio Online ([Behance](https://www.behance.net)) a criar pelo aluno.

REQUISITOS DO CARTAZ (ver Documento com Critérios de Avaliação)

<https://bit.ly/3bu5ixi>

FORMATO DE ENTREGA/APRESENTAÇÃO

O cartaz final deve ser entregue às professoras:

- em *formato .psd e .jpg*, em plataforma [Teams](#)
- indicação do respetivo link do Behance onde o cartaz será publicado

ENTREGA DO PRODUTO FINAL PARA AVALIAÇÃO SUMATIVA – 13 de Maio de 2020

APRESENTAÇÃO DO PRODUTO FINAL PARA AVALIAÇÃO SUMATIVA – 14 e 15 de Maio de 2020

Links Úteis

Bancos de Imagens de Grande Qualidade

www.pixabay.com

www.unsplash.com

www.pexels.com

Bancos de Tipos de Letra

www.dafont.com/pt/

www.1001freefonts.com

Anexo 19 – Rúbrica – Projeto “O Filme da Minha Vida”

	Não atende às expetativas Nível: Insuficiente (0 a 9)	Atende minimamente às expetativas Nível: Suficiente (10 a 13)	Atende às expetativas Nível: Bom (14 a 17)	Supera as expetativas Nível: Muito Bom (18 a 20)
Planeamento (Briefing)	<p>Precisam de muita ajuda para fazer o planeamento/briefing do seu cartaz.</p> <p>O que planearam não corresponde ao produto final.</p> <p>Perdem facilmente o foco e necessitam de muita orientação.</p>	<p>Precisam de ajuda para fazer o planeamento/ briefing do seu cartaz.</p> <p>O que planearam corresponde minimamente ao produto final.</p> <p>Por vezes perdem o foco e necessitam de orientação.</p>	<p>Precisam de pouca ajuda para fazer o planeamento/ briefing do seu cartaz.</p> <p>O que planearam corresponde ao produto final.</p> <p>Estão focados no trabalho que estão a realizar.</p>	<p>Não necessitam de ajuda para fazer o planeamento/ briefing do seu cartaz.</p> <p>O que planearam corresponde integralmente ao produto final.</p> <p>Estão totalmente focados no trabalho que estão a realizar.</p>
Imagens capturadas/ escolhidas	<p>Não revelam preocupação na escolha dos elementos gráficos. Imagens desadequadas em relação à comunicação visual.</p> <p>As imagens escolhidas não têm qualidade e têm direitos de autor.</p>	<p>Revelam algum cuidado na escolha dos elementos gráficos. Preocupação em adequar, minimamente, as imagens à temática.</p> <p>As imagens escolhidas têm uma qualidade mínima.</p>	<p>Escolha adequada de elementos gráficos. Preocupação em adequar as imagens à temática e desenvolver a sua complexidade.</p> <p>As imagens têm uma boa qualidade e foram retiradas de bancos de imagem gratuitos.</p>	<p>Os elementos gráficos encontram-se totalmente adequados. Revelam total preocupação em adequar as imagens umas com as outras</p> <p>As imagens são de excelente qualidade e respeitam os direitos de autor</p>
Edição (Montagem de Imagens)	<p>O aspeto estético e gráfico (grafismo/texto não fazem sentido ou são inadequados.</p> <p>Os tipos de letra utilizados são ilegíveis.</p> <p>Utilizam apenas um ou dois elementos estáticos para compor a imagem</p>	<p>O aspeto estético e gráfico (grafismo/texto) são adequados.</p> <p>Os tipos de letra utilizados são legíveis.</p> <p>Utilizam vários elementos estáticos para compor a imagem</p> <p>-----</p>	<p>O aspeto estético e gráfico (grafismo/texto) são adequados e agradáveis em termos visuais, utilizando algumas técnicas.</p> <p>Os tipos de letra utilizados legíveis e adequados.</p> <p>Utilizam vários elementos estáticos para compor a imagem</p> <p>-----</p>	<p>O aspeto estético e gráfico (grafismo/texto) são adequados e agradáveis, revelando cuidado e utilizando técnicas e efeitos especiais</p> <p>Os tipos de letra foram utilizados de forma adequada e nos sítios certos.</p> <p>Utilizam vários elementos estáticos para compor a imagem</p> <p>A resolução utilizada é de qualidade.</p>

	<p>Não utilizaram a resolução adequada, utilizando outras resoluções.</p> <p>As cores utilizadas não fazem muito sentido.</p>	As cores utilizadas apresentam uma estrutura lógica.	As cores utilizadas foram bem planeadas e colocados no projeto, tornando-o agradável visualmente.	As cores utilizadas foram muito bem planeadas e colocadas no projeto, complementando-o e tornando-o visualmente mais agradável e com uma comunicação eficaz.
Estética/ comunicação da imagem	<p>O Layout tem uma composição desorganizada de elementos não permitindo compreender a temática de forma eficiente. Mostra-se um pouco confusa.</p> <p>A composição não respeita o tema definido inicialmente.</p>	<p>O layout do cartaz mostra-se organizado e coerente.</p> <p>A composição respeita em parte o tema definido inicialmente.</p>	<p>O layout mostra uma estrutura organizada e coerente expondo a ideia de forma clara e perceptível.</p> <p>A composição respeita o tema definido inicialmente.</p>	<p>O layout mostra uma estrutura bastante bem organizada e coerente expondo a história de forma muito clara e perceptível.</p> <p>A composição respeita claramente o tema definido inicialmente.</p>
Exportação e Publicação	<p>A exportação da imagem não foi realizada com sucesso, não utilizando formatos e resolução adequados à sua publicação.</p> <p>A Publicação não foi realizada.</p>	<p>A exportação da imagem foi realizada da forma correta, não utilizando os formatos pretendidos, nem a resolução adequada à sua publicação.</p> <p>-----</p>	<p>A exportação da imagem foi realizada da forma correta, utilizando os formatos pretendidos, mas a resolução não era adequada à sua publicação.</p> <p>-----</p>	<p>A exportação da imagem foi realizada da forma correta, utilizando os formatos pretendidos e resolução adequada à sua publicação.</p> <p>A Publicação foi realizada com êxito.</p>
Criatividade	Os alunos não revelam criatividade na elaboração do trabalho.	Os alunos revelam alguma criatividade, mas não revelam autonomia na criação de novos efeitos e/ou utilização de novas ferramentas.	Os alunos revelam criatividade na elaboração de um trabalho original, mostrando alguma autonomia na montagem das imagens.	Os alunos revelam criatividade na elaboração de um trabalho diferente e inovador, utilizando, de forma totalmente autónoma, ferramentas novas, efeitos especiais, truques de filmagem e edição.

Prazos	Os alunos não realizaram as atividades definidas para cada aula mostrando desorganização e desinteresse.	Os alunos revelaram algum cuidado em realizar as atividades definidas para cada aula.	Os alunos realizaram as atividades definidas para cada aula.	Os alunos realizaram todas as atividades definidas para cada aula, mostrando total organização e autonomia.
	O trabalho não foi entregue.	O trabalho foi entregue após o prazo estabelecido.	O trabalho foi entregue no prazo estabelecido, mas não nos locais indicados pelo professor.	Os alunos entregaram o projeto no prazo estabelecido, entregaram os ficheiros solicitados pelo professor de forma organizada e atempada.

Anexo 20 – Questionário “Visionamento de Vídeo

Esquemas de cores utilizados no Design de Cartazes” disponível em: <https://bit.ly/39VrzWI>

Visionamento de Vídeo - Esquema de cores utilizados no Design de Cartazes

Para resposta a este questionário, deves visualizar o vídeo "Movie Poster Expert Explains Color Schemes" com o link: <https://youtu.be/BEBW2fXSShc> e compreender o padrão existente nos esquemas de cores utilizados para os diferentes géneros cinematográficos.

* Obrigatório

1. O esquema de cores utilizado em filmes curtos e de realizadores independentes é o: *

(4 Pontos)

- ☐ Preto, Branco e Laranja
- ☐ Amarelo
- ☐ Azul e Laranja
- ☐ Branco e Vermelho
- ☐ Azul

2. O esquema de cores utilizado em filmes de Suspense ou Thrillers de acção é: *

(4 Pontos)

- ☐ Preto, Branco e Laranja
- ☐ Amarelo
- ☐ Branco e vermelho
- ☐ Azul

3. Os posters com cores mais "clean" como a combinação de brancos e vermelhos, são utilizados em filmes de: *

(4 Pontos)

- ☐ Terror
- ☐ Suspense
- ☐ Comédia
- ☐ Acção

4. Os posters com a combinação de cores preto, branco e laranja, pretendem: *

(4 Pontos)

- ☐ passar uma mensagem cômica, focada numa audiência masculina
- ☐ passar uma mensagem de intensidade, focada numa audiência jovem
- ☐ passar uma mensagem de horror, impressionando o espectador

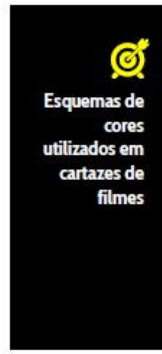
5. Nos filmes de comédia, os cartazes focam a atenção nas expressões dos personagens e na acção existente entre eles, provocando uma sensação de movimento e dinamismo. Essa sensação é muitas vezes ilustrada com os seus personagens a correr ou colocados propositalmente num dos lados do poster. *

(4 Pontos)

- ☐ verdadeiro
- ☐ falso

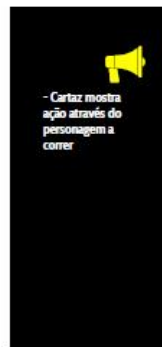
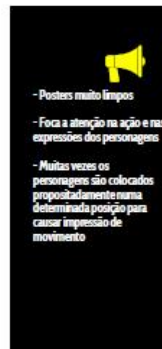
Submeter

Anexo 21 – Apresentação “Design de Cartazes de Cinema”



- ☐ Vermelho e branco
- ☐ Azul
- ☐ Amarelo
- ☐ Preto, Branco e Laranja
- ☐ Azul e Laranja

2









Anexo 22 – Apresentação “Tipos de Letra e Texto em Cartazes”

Tipos de letra e
texto em Cartazes

Schri
Schri

Schri
Schri

Schri
Schri

Schri
Schri

Classificação
das Fontes

serifa
sem serifa
cursiva ou script
decorativa

SERIFADAS

- Utilizada em Textos longos
- Ajudam na continuidade da leitura
- Não causem contacto visual
- Transmite seriedade, respeito, valores
- Para uso em empresas que querem passar mensagens sérias

NÃO SERIFADAS

- Utilizada em textos digitais (vistas em ecrãs – Smartphones, tablets) ou títulos
- Maior legibilidade
- Design minimalista
- Transmite a sensação de modernidade, alegria, segurança

AaBbCc Garamond

AaBbCc Serif font

AaBbCc Serif font (serifs in red)

2

Classificação
das Fontes

serifa
sem serifa
cursiva ou script
decorativa

Serifa

Sem Serifa

Cursiva

Decorativa

3

Classificação
das Fontes

GARAMOND

Garamond

VERDANA

Verdana


4

Google



5

Instagram



6

💡
Porque
utilizar
também
tipos de letra
da Internet
nos
trabalhos
criativos?

- Todos os dias surgem novos tipos de letra, mais modernos
- Existe mais hipótese de encontrar tipos de letra diferentes e criativos, permitindo realizar trabalhos diferenciados
- Os tipos de letra que vêm com o computador e software são os mais utilizados por outras pessoas
- Existem milhões de tipos de letra para escolher
- Muitos são grátis e fáceis de instalar

7

**THE
WALKING
DEAD**

The
Walking
Dead

*The
Walking
Dead*

*The
Walking
Dead*

8

**ASSALTO
AO PODER**

ASSALTO
AO PODER

**ASSALTO
AO PODER**

ASSALTO
AO PODER

9

**STAR
WARS**

Star
wars

**STAR
WARS**

**STAR
WARS**

10

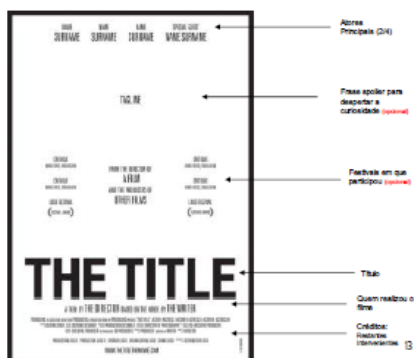


Posição dos
Títulos



12

Elementos
que
compõem
um cartaz de
cinema



Sites de
tipos de letra



14

Como instalar
um tipo de
letra no
computador?



15

Briefing criativo

Data ___/___/___

	Descrição	Prazo
Responsáveis	nome dos responsáveis pelo projeto e os responsáveis por cada atividade que será feita.	
Objetivo	O que vou fazer? Onde se quer chegar? Conceito a ser trabalhado	
Público-alvo	Sexo Idade Classe social Escolaridade Profissão Razões da aquisição (emocionante/racional)	
Contexto	Nome do produto. Estude a marca e como ela se comporta no mercado. Pontos positivos Pontos negativos Frequência de uso Como se utiliza Embalagem Preço Distribuição Concorrência	
Informações adicionais		
Orçamento		

Definição da Ideia

Projeto “O Filme da Minha Vida”

Elementos do Cartaz	Nome do Filme: Gênero: (Terror, Comédia, Suspense/Thriller, Ação, Romance, entre outros) Nome do Realizador: Atores principais: Tipos de Letra a utilizar: (caso já tenha definido) Imagens a utilizar: (caso já tenha definido) Cores: Efeitos: Outros:	
----------------------------	--	--

Esboço da Ideia:

(Deverão realizar um esboço/desenho da ideia em papel e inserir neste espaço uma fotografia do mesmo)

Anexo 24 – Teste de Diagnóstico

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdZDHFnyit-X5SbBs1xOu31L7-qpRYuD3Yq2hM2cIfvLWMSg/viewform?usp=sf_link

Perguntas Respostas 0

Módulo 3- Tratamento de Imagem Avançado

Teste de Diagnóstico

Endereço de e-mail *

Endereço de e-mail válido

Este formulário coleta endereços de e-mail. [Alterar configurações](#)

Nome:

Texto de resposta curta


Sabes utilizar confortavelmente o Photoshop?

☐ Sim


☐ Não

Qual o modelo de cor utilizado em dispositivos móveis?

☐ CMYK




☐ RGB




Qual o modelo de cor que deve ser utilizado na impressão de flyers publicitários?

☐ CMYK



☐ RGB



Quais os formatos para guardar uma imagem com melhor qualidade?

☐ PDF

☐ PNG

☐ JPG

☐ GIF

O formato de ficheiro padrão do Photoshop é:

☐ .psd

☐ .pds

☐ .pht

☐ .psh

☐ .plc

Marca as afirmações que estão corretas:

☐ É possível combinar imagens bitmap e gráficos vetoriais num mesmo documento.

☐ Os filtros não podem ser aplicados a imagens Bitmap.

☐ Por defeito, ferramentas como a Borracha tem efeito em todas as camadas de um documento, independente.

☐ É possível a criação de animações no Photoshop

☐ A diferença entre imagens bitmap e gráficos vetoriais, é que este último é composto por pixels

Qual dos formatos de papel internacional abaixo possui as maiores dimensões?

☐ A5

☐ A6

☐ A3

☐ A4

☐ B5

Das seguintes tarefas, quais sabes fazer no Photoshop?

- ☐ Retirar fundos a imagens
- ☐ Criar e manipular formas geométricas
- ☐ Utilizar o conta gotas para utilizar uma cor específica de uma imagem por exemplo
- ☐ Utilizar as ferramentas: pincel, borracha, caneta e texto
- ☐ Criar e utilizar máscaras com as layers
- ☐ Utilizar a função de "blending" para juntar duas ou mais imagens
- ☐ Utilizar a função Liquify para manipular uma imagem
- ☐ Colocar sombras nos elementos gráficos
- ☐ Utilizar filtros nas imagens

Observando detalhadamente comente o seguinte cartaz.



Texto de resposta curta

Observando detalhadamente comente o seguinte cartaz.



Texto de resposta longa

Observando detalhadamente comente o seguinte cartaz.



Texto de resposta curta

Observando detalhadamente comente o seguinte cartaz.



Texto de resposta curta

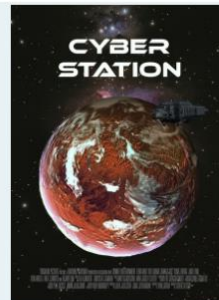
Anexo 25 - Auto e heteroavaliação

<https://bit.ly/36xHTuf>

Auto e Heteroavaliação | Projeto "Filme da minha Vida"

1

Aluno 1



	Insuficiente 0-9	Suficiente 10-13	Bom 14-17	Muito Bom 18-20
Briefing criativo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cartaz	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mockup	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2

Avalia o trabalho do/a teu/tua colega Aluno 1 de 0 a 20:

Introduza a sua resposta

Seguinte

Nunca revele a sua palavra-passe. [Denunciar abuso](#)

Estes conteúdos são criados pelo proprietário do formulário. Os dados que submeter serão enviados para o proprietário do formulário. A Microsoft não é responsável pelas práticas de privacidade ou segurança dos seus clientes, incluindo os do proprietário deste formulário. Nunca revele a sua palavra-passe.

Com tecnologia do Microsoft Forms | [Privacidade e cookies](#) | [Termos de utilização](#)

Anexo 26 - Questionário de Avaliação da Intervenção

<https://bit.ly/2YGcr93>

Avaliação da Intervenção | Rita Rua Martins

Este questionário dirige-se aos alunos do 10ºano do Curso Profissional Técnico de Multimédia da Escola Secundária Eça de Queirós. O inquérito está dividido em duas partes, a primeira pretende avaliar o grau de satisfação dos alunos no fim da intervenção e a segunda parte, compreender o desenvolvimento da sensibilidade estética no aluno.

O objetivo da intervenção foi a criação de um Poster de Filme em Adobe Photoshop, com o intuito de desenvolver competências de composição de imagem avançada.

O questionário demora cerca de 10 minutos a responder.
Obrigada pela colaboração.

* Obrigatório

Avaliação da Intervenção

1

A Professora *

	Discordo totalmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo totalmente
A Professora foi clara na apresentação dos objetivos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
A Professora mostrou conhecimentos sobre o conteúdo apresentado?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
A Professora foi clara durante a sua intervenção?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
As aulas desenvolvidas pela Professora foram adequadas aos conhecimentos dos alunos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
A Professora disponibilizou-se para esclarecer as dificuldades dos alunos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
A Professora domina as ferramentas utilizadas?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
A Professora incentivou a participação dos alunos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2

Organização das aulas síncronas e assíncronas *

	Discordo totalmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo totalmente
Os objetivos iniciais propostos foram cumpridos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O desenvolvimento das aulas foi adequado ao meu nível de conhecimento.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
As aulas corresponderam de forma positiva às minhas expectativas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
As aulas foram bem articuladas com os módulos ministrados anteriormente?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tive fácil acesso a toda a documentação fornecida.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3

Metodologia de trabalho *

	Discordo totalmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo totalmente
Os objetivos das atividades foram claros.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Foram cumpridas todas as atividades propostas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
A metodologia de trabalho "Project Based Learning" (trabalho baseado em projeto) ajudou no desenvolvimento das atividades.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
A interação e comunicação entre professor e aluno foram adequados aos objetivos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4

Opinião geral acerca do Projeto de Intervenção *

	Discordo totalmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo totalmente
As atividades propostas foram motivantes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
A realização deste projeto permitiu a consolidação de conhecimentos dos módulos anteriores	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Foi desafiante e motivante criar o Projeto Final - O Filme da Minha Vida	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Consegui realizar de forma autónoma as atividades para o desenvolvimento do projeto	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5

Qual a tua opinião acerca dos recursos fornecidos?

1 - Muito Insuficiente; 2 - Insuficiente; 3 - Suficiente; 4 - Bom; 5 - Muito Bom *

	1	2	3	4	5
Documentos Orientadores (acerca das atividades que eram propostas) e Critérios de Avaliação	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apresentações Powerpoint	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vídeos das atividades	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Imagens e ficheiros multimédia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6

Disciplina de Produção Multimédia *

	Discordo totalmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo totalmente
Gosto muito da disciplina de Produção Multimédia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
A disciplina de Produção Multimédia contribui de forma positiva para o meu bom desempenho profissional	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Seguinte

Nunca revele a sua palavra-passe. [Denunciar abuso](#)

Avaliação da Intervenção | Rita Rua Martins

Este questionário dirige-se aos alunos do 10ºano do Curso Profissional Técnico de Multimédia da Escola Secundária Eça de Queirós. O inquérito está dividido em duas partes, a primeira pretende avaliar o grau de satisfação dos alunos no fim da intervenção e a segunda parte, compreender o desenvolvimento da sensibilidade estética no aluno.

O objetivo da intervenção foi a criação de um Poster de Filme em Adobe Photoshop, com o intuito de desenvolver competências de composição de imagem avançada.

O questionário demora cerca de 10 minutos a responder.

Obrigada pela colaboração.

...

* Obrigatório

A Sensibilidade Estética no Curso de Multimédia

7

Desenvolvimento da Sensibilidade Estética *

	Discordo totalmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo totalmente
Costumo frequentar museus e espaços culturais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Observo com um olhar crítico e atento aos detalhes de tudo o que me rodeia (objetos, publicidades, filmes, jogos, natureza, ...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Costumo fazer esboços/desenhar, fotografar, guardar recortes ou flyers para inspiração futura nas minhas ideias	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Desenvolvo produtos multimédia (websites/ vídeos/ música/ imagem/ animação ou outros) por iniciativa própria	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Faço o planeamento e esboços/storyboards das minhas ideias antes de realizar os meus produtos multimédia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Quando desenvolvo produtos multimédia experimento várias cores, tipos de letra, organização de elementos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Analiso criticamente o meu trabalho até obter um produto final do meu agrado, mas acima de tudo, que passa a mensagem adequada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8

THE FALL

Avalia a composição de imagem, segundo as afirmações abaixo. *



	Discordo totalmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo totalmente
Utilização de esquemas de cor adequados	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tem demasiados elementos causando confusão visual	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Os elementos do cartaz têm ligação uns com os outros	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Os elementos de texto estão organizados de forma harmoniosa e visualmente agradável	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O cartaz provoca-me emoções que me fazem sentir vontade de o ver	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

9



I FEEL PRETTY

Avalia a composição de imagem, segundo as afirmações abaixo. *

	Discordo totalmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo totalmente
Utilização de esquemas de cor adequados provocando bastante contraste	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O espaço negativo (espaço vazio) conduz o olhar para os elementos gráficos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
A posição da imagem causa a sensação de movimento/dinamismo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
A composição é demasiado pobre passando pouca informação sobre o filme	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O cartaz provoca-me emoções que me fazem sentir vontade de o ver	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10



WINCHESTER

Avalia a composição de imagem, segundo as afirmações abaixo. *

	Discordo totalmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo totalmente
Utilização de esquemas de cor adequados ao género	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apesar da assimetria entre os elementos, têm ligação entre eles e estão equilibrados	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
A posição da imagem causa a sensação de movimento/dinâmica	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Os elementos de texto transmitem a sensação adequada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O cartaz provoca-me emoções que me fazem sentir vontade de o ver	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11



THOR

Avalia a composição de imagem, segundo as afirmações abaixo. *

	Discordo totalmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo totalmente
Utilização de esquemas de cor adequados ao género	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tem demasiados elementos visuais sem ligação entre si	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Existe coerência entre os elementos visuais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Os elementos de texto estão desadequados à mensagem a transmitir	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O cartaz provoca-me emoções que me fazem sentir vontade de o ver	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

12



INTERSTELLAR

Avalia a composição de imagem, segundo as afirmações abaixo. *

	Discordo totalmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo totalmente
Utilização de esquemas de cor adequados ao gênero	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O cartaz respeita a Regra dos Terços no posicionamento dos elementos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apresenta profundidade, dimensão e perspectiva	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Os elementos de texto acrescentam significado à mensagem que se deseja passar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O cartaz provoca-me emoções que me fazem sentir vontade de o ver	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13

Sugestões/Observações:

Introduza a sua resposta

Anterior

Submeter

Nunca revele a sua palavra-passe. Denunciar abuso

Estes conteúdos são criados pelo proprietário do formulário. Os dados que submeter serão enviados para o proprietário do formulário. A Microsoft não é responsável pelas práticas de privacidade ou segurança dos seus clientes, incluindo os do proprietário deste formulário. Nunca revele a sua palavra-passe.

Com tecnologia do Microsoft Forms | Privacidade e cookies | Termos de utilização

Anexo 27 - Grelha de Avaliação do Projeto

Nome do Aluno	Planeamento - Briefing		Imagens Capturadas/Escolhidas		Edição - Montagem de Imagens			Estética/Comunicação da Imagem		Exportação e Publicação		Criatividade	Prazos	Total	Escala 0-20	Arredondado
	Foco e Autonomia 4%	Definição da ideia a desenvolver. Perceção clara de como irá desenrolar o projeto 8%	Imagens com qualidade e grau de complexidade 5%	Combinação de diferentes imagens 5%	Efeitos Especiais, pinceis, filtros, máscaras, formas 20%	Tipos de Letra e efeitos (Textura, cor) 10%	Cores 10%	Estética Utilizada é coerente e adequada à temática escolhida 10%	Comunicação adequada à temática escolhida 10%	Características técnicas das imagens (formatos, tamanhos e resolução adequados) 5%	Publicação em Portfólio Online - Behance 3%	8%	2%			
	4	8	5	5	20	10	10	10	10	5	3	8	2	100	20,00	
Aluno 1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0	0,00	0
Aluno 2	4	5	2,5	3	0	7	7	8	9	5	?	4	2	56,5	11,30	11
Aluno 3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0	0,00	0
Aluno 4	4	2	4	4	15	10	7	7	10	5	3	5	2	78	15,60	16
Aluno 5	—	6	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	6	1,20	1
Aluno 6	4	8	5	4	15	7	7	9	9	5	3	5	2	83	16,60	17
Aluno 7	4	6	5	5	20	7	7	9	10	5	3	8	2	91	18,20	18
Aluno 8	4	?	5	5	20	7	8	9	10	5	3	8	2	86	17,20	17
Aluno 9	4	2	2,5	3	2	7	7	7	9	5	3	4	2	57,5	11,50	12
Aluno 10	4	4	2,5	4	0	7	7	8	9	5	3	5	2	60,5	12,10	12
Aluno 11	4	8	5	5	20	7	8	9	9	4	3	8	2	92	18,40	18
Aluno 12	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0	0,00	0
Aluno 13	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0	0,00	0